S.T.A.L.K.E.R.

GRA PLANSZOWA

PRZETRWANIE W ZONIE

ZASADY I SKRYPTY

SPIS TREŚCI

Lista elementów **2**
Zasady Przetrwania w Zonie **4**
Przygotowanie gry w trybie Przetrwania w Zonie ... **5**
Zakończenie gry – zwycięstwo i punktacja **8**
Dodatkowe informacje **8**
Scenariusze Przetrwania w Zonie **9**
Książka Skryptów Przetrwania w Zonie **15**
Spis ikon **23**
Twórcy **23**

LISTA ELEMENTÓW

Uwaga: *W celu łatwiejszego odróżniania elementów trybu Przetrwania w Zonie od elementów podstawowej wersji gry rewersy wszystkich komponentów Przetrwania w Zonie (karty, żetony, książeczki) zawierają podobny motyw graficzny w postaci wzoru kamuflażu.*

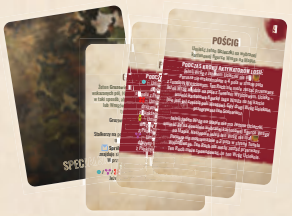
ELEMENTY PAPIEROWE

1× Przetrwanie w Zonie: Zasady i Skrypty

1× Księga Map Przetrwania w Zonie

KARTY

ZWYKŁE KARTY



10 kart Specjalnych

10 kart Postaci

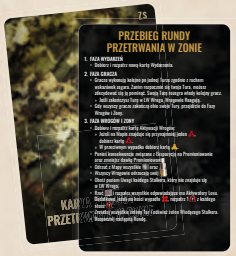
55 kart Przygotowania

70 kart Wydarzeń

MAŁE KARTY

20 kart Wyjątkowego Łupu

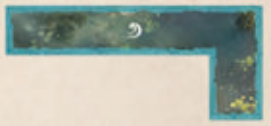
DUŻE KARTY



1 karta Pomocy PwZ

ŻETONY

1× Rura



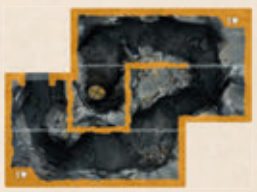
1× Kanał Ściekowy

1× Tunel

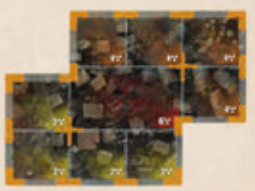
1× Autobus

1× Koparka

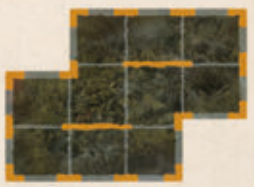
1× Ciężarówka



1× Jaskinia

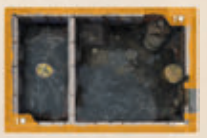


1× Złomowisko



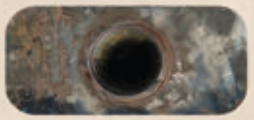
1× Zarośla

1× Murowane Pomieszczenie



1× Zatopione Pomieszczenie

1× Zagracone Pomieszczenie



1× Tunel Wyjściowy

1× Silos

1× Ostrzał Snajperów

2× Punkt Wejścia

1× Urządzenie

1× Instalacja

1× Monolit

1× Pomocnik

1× Handlarz

1× Nieznajomy

1× Wyjście

4× Skrzynka

3× Worki z Piaskiem

1× Zwłoki

1× Zajętość

1× Chmura

1× To Pomieszczenie

1× Sejf

1× Tajemnica

1× CKM

1× Mała Uwaga

1× Duża Uwaga

4× Studzienka

7× Wył.

7× Wł.

4× Pułapka

1× Ładunek Wybuchowy

9× Dziura

1× Wyjątkowy Łup

1× Ciemne Wejście

4× Beczka

1× Kolczatka

3× Mina

6× Gruzowisko

5× Ciasne Przejście

1× Dekoder

6× Ogień

6× Promieniowanie na Mapie

1× Cel

1× Obserwacja

1× Zamknięte Drzwi

1× Pancerne Wrota

1× Klucz

1× Ucieczka

1× Pomoc

1× Ten Wróg

ZASADY PRZETRWANIA W ZONIE

CZYM PRZETRWANIE W ZONIE RÓŻNI SIĘ OD ZWYKŁEGO TRYBU KAMPANII S.T.A.L.K.E.R.A?

W przeciwieństwie to trybu Kampanii S.T.A.L.K.E.R.a w trybie Przetrwania w Zonie nie rozgrywacie kolejnych misji tworzących większą, spójną opowieść. Rozgrywki Przetrwania w Zonie zawsze są pojedyncze. Nie łączą się ze sobą, a postacie się nie rozwijają. Za każdym razem, gdy kończycie grę, resetujecie jej wszystkie elementy.

W trybie Przetrwania w Zonie macie do wyboru 10 scenariuszy, a każdy z nich możecie rozegrać na 10 Mapach, co daje 100 możliwych kombinacji.

W każdej z tych rozgrywek dobieracie cztery unikalne elementy gry z puli 55 różnych kart Przygotowania, wraz z ich żetonami (np. dodatkowe misje poboczne, wyjątkowe miejsca i obiekty, wzmocnienia wrogów, sojuszników itp.). Daje wam to tysiące kombinacji przygotowania rozgrywki.

Wrogów i Anomalie również dobiera się losowo.

W trybie Przetrwania w Zonie korzystacie z zupełnie innej talii Wydarzeń (zwykle w trakcie jednej rozgrywki użyjecie około 8 unikalnych kart Wydarzeń dobieranych z puli 70 różnych Wydarzeń przeznaczonych dla trybu Przetrwania w Zonie).

Niektóre karty Przygotowania i Wydarzeń wprowadzają do gry nowych BN-ów, wybranych z minitalii Postaci (Pomocnicy, Handlarze, Nieznajomi).

W czasie gry natraficie na wyjątkowe wyposażenie przeznaczone tylko do tego trybu: 20 kart w talii Wyjątkowego Łupu.

Ostatnia dodatkowa talia to karty Specjalne. Znajdują się na nich zasady specjalne, wprowadzane do gry tylko w określonych Scenariuszach albo sytuacjach.

Ponadto w tym trybie używacie innej karty Pomocy Przebiegu Rundy, ponieważ wykonujecie dwa trochę inne kroki.

Wszystkie te elementy zostały opisane szczegółowo w kolejnych rozdziałach.

Po zakończeniu przygotowania rozgrywka Przetrwania w Zonie przebiega tak jak zwykła Misja Kampanii. Musicie tylko postępować zgodnie z kartą Pomocy Przebiegu Rundy Przetrwania w Zonie.

ŻETONY PWZ

W trybie Przetrwania w Zonie korzystacie z wielu specjalnych żetonów. Kiedy musicie użyć któregoś z nich (umieścić go), odpowiedni Scenariusz, karta albo Skrypt opisują dokładnie, gdzie i jak to zrobić.

Żetony trybu Przetrwania w Zonie mają nazwy na rewersach, co ułatwia ich odszukanie. Często w kolejnych grach dany żeton oznacza coś innego (np. żeton Zarośli bywa Gęstymi Zaroślami, Tajemniczymi Zaroślami albo Zmutowanymi Krzewami; wszystko zależy od karty, która w danej rozgrywce używa żetonu Zarośli).

Uwaga: *Informacje na karcie są zwykle podzielone na kilka sekcji zapisanych w różnych kolorach (np. informacje o przygotowaniu są szare, opis zasad czarny itp.). Ponadto w akapicie dotyczącym Przygotowania używa się uniwersalnych nazw żetonów (np. Zarośla), a w opisach zasad – nazwy danego elementu określonego przez tę kartę (np. Tajemnicze Zarośla).*

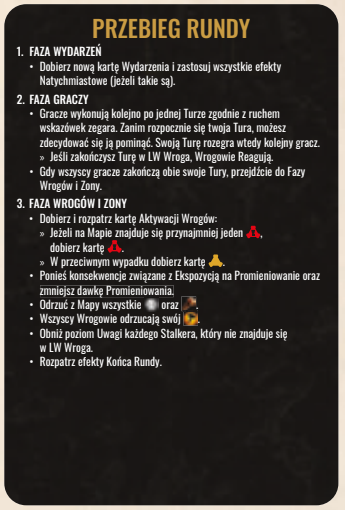
Większość żetonów Przetrwania w Zonie umieszcza się na polach Mapy, więc nie tworzą one nowych pól, tylko stanowią dodatkowe elementy umieszczane na polach Mapy.

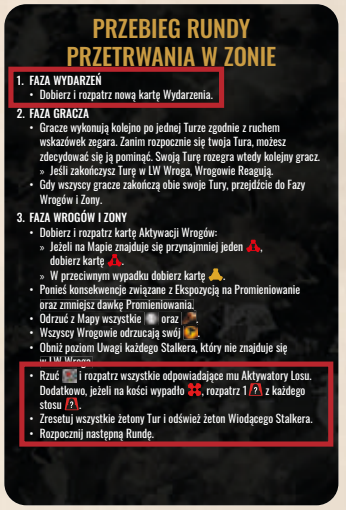
Jednakże kilka żetonów Przetrwania w Zonie (Pomieszczenia, Rury, Pojazdy, Otoczenie) wprowadza do gry własne pola. Takie żetony mają odpowiednio zaznaczone granice pól (takie jak Otwarte krawędzie, Nieprzekraczalny Teren albo Mury). Na pewno zauważycie, że te pola są mniejsze niż zwykłe, dzięki czemu nie mogą przypadkowo zakryć krawędzi pól, na których je umieścicie. Jeżeli gra pozwala umieścić taki żeton na istniejących polach i w ten sposób przykryć na przykład symbol Promieniowania albo Mur, to od tego momentu zakryte elementy należy ignorować.

Uwaga: *Pole zaznaczone na żetonie Koparki nie ma granic pola, więc traktujcie je jako dodatkowy element umieszony na tym polu kafla Mapy.*

Uwaga: *Żetony Dziur umieszczone na dowolnym Murze działają tak samo jak Drzwi.*

KARTA POMOCY PRZEBIEGU RUNDY PRZETRWANIA W ZONIE


PRZEBIEG RUNDY
1. FAZA WYDARZEŃ
• Dobierz nową kartę Wydarzenia i zastosuj wszystkie efekty Natychmiastowe (jeżeli takie są).
2. FAZA GRACZY
• Gracze wykonują kolejno po jednej Turze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zanim rozpocznie się twoja Tura, możesz zdecydować się ją pominąć. Swoją Turę rozegra wtedy kolejny gracz.
» Jeśli zakończysz Turę w LW Wroga, Wrogowie Reagują.
• Gdy wszyscy gracze zakończą obie swoje Tury, przejdźcie do Fazy Wrogów i Zony.
3. FAZA WROGÓW I ZONY
• Dobierz i rozpatrz kartę Aktywacji Wrogów:
» Jeżeli na Mapie znajduje się przynajmniej jeden , dobierz kartę .
» W przeciwnym wypadku dobierz kartę .
• Ponieś konsekwencje związane z Ekspozycją na Promieniowanie oraz zmniejsz dawkę Promieniowania.
• Odrzuć z Mapy wszystkie oraz .
• Wszyscy Wrogowie odrzucają swój .
• Obniż poziom Uwagi każdego Stalkera, który nie znajduje się w LW Wroga.
• Rozpatrz efekty Końca Rundy.


PRZEBIEG RUNDY PRZETRWANIA W ZONIE
1. FAZA WYDARZEŃ
• Dobierz i rozpatrz nową kartę Wydarzenia.
2. FAZA GRACZA
• Gracze wykonują kolejno po jednej Turze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zanim rozpocznie się twoja Tura, możesz zdecydować się ją pominąć. Swoją Turę rozegra wtedy kolejny gracz.
» Jeśli zakończysz Turę w LW Wroga, Wrogowie Reagują.
• Gdy wszyscy gracze zakończą obie swoje Tury, przejdźcie do Fazy Wrogów i Zony.
3. FAZA WROGÓW I ZONY
• Dobierz i rozpatrz kartę Aktywacji Wrogów:
» Jeżeli na Mapie znajduje się przynajmniej jeden , dobierz kartę .
» W przeciwnym wypadku dobierz kartę .
• Ponieś konsekwencje związane z Ekspozycją na Promieniowanie oraz zmniejsz dawkę Promieniowania.
• Odrzuć z Mapy wszystkie oraz .
• Wszyscy Wrogowie odrzucają swój .
• Obniż poziom Uwagi każdego Stalkera, który nie znajduje się
• Rzuć i rozpatrz wszystkie odpowiadające mu Aktywatory Losu. Dodatkowo, jeżeli na kości wypadło , rozpatrz 1 z każdego stosu .
• Zresetuj wszystkie żetony Tur i odśwież żeton Wiodącego Stalkera.
• Rozpocznij następną Rundę.

W trybie Przetrwania w Zonie używa się innej karty Pomocy Przebiegu Rundy, przeznaczonej wyłącznie do tego trybu. Korzysta się z niej, ponieważ kilka kroków Rundy różni się od tych w Kampanii.

Po pierwsze w Fazie Wydarzeń dobieracie karty Wydarzeń, ale są one inne niż Wydarzenia Misji i Losowe w Kampanii. Musicie przeczytać całą kartę Wydarzenia i postępować zgodnie z jej instrukcjami. Wydarzenia Przetrwania w Zonie zawierają następujące słowa kluczowe, które określają, w jaki sposób je rozpatrywać:

- **Natychmiastowe** – Rozpatrywane raz, po czym natychmiast odrzucane.
- **Jedna tura** – Trwały efekt. Działa przez całą Rundę, po czym jest odrzucany.
- **Długotrwałe** – Trwały efekt. Mogą być aktywne przez kilka Rund.
- **Pogodowe** – Trwały efekt. W danej chwili może być aktywny tylko jeden efekt Pogodowy.
- **Wzmocnienie Wrogów** – Wrogowie otrzymują trwałą premię, dopóki nie zostanie spełniony jakiś warunek (np. zabicie określonego Wroga).
- **As w rękawie** – Daje jednorazową premię specjalną, którą Stalker może wykorzystać, gdy znajdzie się w trudnej sytuacji.

Uwaga: *Niektóre karty zawierają kilka słów kluczowych, przez co na przykład karta Natychmiastowa może nie zostać odrzucona, ponieważ zawiera też słowo kluczowe Długotrwałe i trwały efekt.*

Ponadto niektóre Wydarzenia zawierają **Aktywatory Losu**, które rozstrzyga się w Fazie Wrogów i Zony.

Aktywatory Losu to nowa mechanika, występująca tylko w trybie Przetrwania w Zonie. Odnosi się ona do akapitów na kartach Przetrwania w Zonie, które zapisano na czerwonym tle. Znajdują się w nich opisy tego, co się dzieje podczas kroku rozpatrywania Aktywatorów Losu.

Krok Aktywatorów Losu zawsze zaczyna się od rzutu (tylko jednego!) określającego, które efekty zapisane w czerwonej części KAŻDEJ karty umieszczonej obok planszy są w tym momencie aktywowane. Dotyczy to wszystkich odkrytych kart Wydarzeń, Przygotowania, Specjalnych itp. Jeżeli jest kilka kart z efektami kroku Aktywatorów Losu, rozpatrzcie je w dowolnej kolejności, ale nie zapomnijcie najpierw rzucić !

Jeżeli efekt opisany na karcie w akapicie Aktywatorów Losu nie jest powiązany z żadnym wynikiem rzutu , wtedy ZAWSZE aktywuje się w tym kroku, niezależnie od wyniku rzutu kostką. Jeśli jednak dany efekt jest przypisany do określonego wyniku, to jego aktywacja nastąpi tylko, kiedy wynik rzutu wykonanego w kroku Aktywatorów Losu będzie taki sam jak wynik podany na karcie.

Jeżeli wyrzucicie na początku kroku Aktywatorów Losu, musicie rozpatrzyć także 1 z każdego stosu – w opisie tego kroku na karcie Pomocy Przebiegu Rundy znajduje się przypomnienie tej zasady.

Uwaga: *Niektóre karty zawierają w akapicie Aktywatorów Losu kilka efektów przypisanych do różnych wyników rzutu . Oznacza to, że w poszczególnych Rundach aktywują różne efekty, w zależności od wyniku rzutu podczas kroku Aktywatorów Losu w danej Rundzie.*

TALIA WYJĄTKOWEGO ŁUPU

ZS
WYJĄTKOWY ŁUP
SIEKIERA
Zawsze kiedy wykonujesz Akcję Podstawową „Nóż", wybierz jedną z poniższych możliwości:
Wykonaj rzut 4 zamiast 3.
LUB
Odrzuć tę kartę, by wykonać rzut 6 zamiast 3.
1000
BŁYSK ELEKTRYCZNY
Zawsze kiedy masz otrzymać efekt Anomalii Elektrycznej, możesz odrzucić , by zignorować ten efekt.
2000
3
EGZOSZKIELET
OBRONA 6
PROMIENIOWANIE NA MAPIE -3
Pojemnik na Artefakty: ULEPSZONY
Zawsze kiedy stracisz 6 PŻ lub więcej, umieść na tej karcie 1.
Obrona jest pomniejszona o 1 za każdy na tej karcie.
20000

Talia Wyjątkowego Łupu to po prostu dodatkowa talia kart Wyposażenia, dostępna wyłącznie w trybie Przetrwania w Zonie. Możecie dobrać z niej kartę tylko wtedy, kiedy poleci wam to gra (zwykle będzie to wynik Akcji albo Skryptu).

Ponadto czasami na Mapie może pojawić się żeton Wyjątkowego Łupu. Zbiera się go tak samo jak zwykły , ale jego efektem zawsze jest dobranie 1 karty z talii Wyjątkowego Łupu.

SKRYPTY PRZETRWANIA W ZONIE

Na końcu tej książeczki znajduje się Księga Skryptów przeznaczona dla trybu Przetrwania w Zonie. Wiele kart nakazuje znalezienie i rozpatrzenie określonego Skryptu z Księgi Skryptów.

Jeżeli Skrypt ma zadziałać na określonego Stalkera (np. z powodu jego Akcji albo przez Aktywator Losu), odczytuje go wskazany gracz. Jeżeli Skrypt odnosi się do wszystkich Stalkerów, może go odczytać dowolny z graczy. Możecie głośno przeczytać cały skrypt albo opisać go własnymi słowami innym grającym. Ten drugi sposób zwykle przynosi ciekawsze efekty.

Za każdym razem, kiedy rozpatrzycie Skrypt i nie poprowadzi on do kolejnego Skryptu, zamknijcie Księgę Skryptów, po czym wróćcie do gry na Mapie.

PRZYGOTOWANIE GRY W TRYBIE PRZETRWANIA W ZONIE

Żeby przygotować grę w trybie Przetrwania w Zonie, wykonajcie poniższe kroki. Kiedy zapoznacie się z tymi zasadami, będzie wam o wiele łatwiej przygotować grę bez zaglądania do poniższych, rozbudowanych opisów. W każdym ze Scenariuszy znajdziecie skrót informacji o krokach przygotowania gry wraz ze wszystkimi modyfikacjami wprowadzanymi przez dany Scenariusz. Dlatego wystarczy, że w przyszłości wybierzecie jakiś Scenariusz, a potem wykonacie wszystkie kroki Przygotowania, korzystając z listy znajdującej się na stronie tego Scenariusza.

KROK 0 WYBIERZCIE SCENARIUSZ

Pierwszy krok to wybranie Scenariusza. Do dyspozycji macie 10 Scenariuszy PwZ:

1. **Likwidacja (patrz str. 10).**
2. **Rozpoznanie w boju (patrz str. 10).**
3. **Polowanie na Bossa (patrz str. 11).**
4. **Obława (patrz str. 11).**
5. **Zwiad (patrz str. 12).**
6. **Poszukiwanie Zapasów (patrz str. 12).**
7. **Tajna Misja (patrz str. 13).**
8. **Ucieczka (patrz str. 13).**
9. **Atak Frontalny (patrz str. 14).**
10. **Okrążenie (patrz str. 14).**

Jeżeli nie chcecie wybierać, możecie zdać się na los.

Uwaga: *Każda z 10 kart talii Specjalnej ma w prawym górnym rogu losową cyfrę (od 1 do 10), służącą do wylosowania liczby w kroku Przygotowania gry w trybie PwZ. Potasujcie te karty, po czym dobierzcie jedną z nich, aby uzyskać losową cyfrę od 1 do 10. Te cyfry na kartach Specjalnych służą wyłącznie do tego celu.*

Każdy Scenariusz określa główny cel rozgrywki (czyli warunki zwycięstwa). Podaje też liczbę Rund, jakie ma trwać gra, liczbę i typ Wrogów, liczbę żetonów Łupu i Nieznanego umieszczanych na Mapie, liczbę Wyposażenia, które wasi Stalkerzy mogą kupić w tej rozgrywce, i informację o tym, gdzie zaczynają grę. Scenariusz zawiera także zasady specjalne, karty i elementy specjalne, które wpływają na kształt rozgrywki itp.

Uwaga: *Kroki Przygotowania wprowadzają określoną kolejność umieszczania elementów gry na Mapie. Macie jednak pełną wiedzę o Mapie i rozmieszczeniu elementów, co powinniście maksymalnie wykorzystać. Na przykład umieszczając unikalne elementy gry podczas Kroku 2, wiecie, gdzie będą wasi Wrogowie albo gdzie zaczynają Scenariusz wasi Stalkerzy, choć są to dopiero dalsze kroki. Podczas kupowania Wyposażenia warto też zapoznać się z głównym Celem danego Scenariusza.*

Ponieważ Scenariusze różnią się poziomem komplikacji wprowadzanych przez zasady specjalne oraz wyjątki, zalecamy rozpocząć przygodę od scenariusza POLOWANIE NA BOSSA.

KROK 1 WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

Wybierzcie Mapę. Macie do dyspozycji 10 map PwZ:

1. **Laboratorium Agroprom**
2. **Obóz na Mokradłach**
3. **Zarośnięty Magazyn**
4. **Enklawa Strażnicza**
5. **Posterunek Miejski**
6. **Przedmieścia Prypeci**
7. **Wieś Łąka**
8. **Placówka Badawcza**
9. **Koszary Rostok**
10. **Kaplica w Czerwonym Lesie**

Jeżeli nie chcecie dokonywać wyboru, możecie zdać się na los. Mapy znajdują się w książeczce MAP PwZ. Ułożono je w kolejności zgodnie z numeracją, więc łatwo znajdziecie tę, którą wybraliście.

Na stronie z Mapą znajduje się schemat (przypominający te z Kampanii) opisujący, które kafle Mapy powinniście wybrać i jak je ułożyć, żeby stworzyć Mapę Scenariusza.

Po ułożeniu Mapy nie róbcie już niczego więcej. Pozostałe informacje na stronie Mapy pomagają tylko wykonywać kroki przygotowania (nawet później, w trakcie gry). Dlatego aż do zakończenia gry zostawcie książeczkę otwartą na stronie z wybraną przez was Mapą.

Uwaga: *Rozłóżcie wszystkie kafle Mapy zgodnie ze schematem pokazanym w książeczce MAP PwZ i (na razie!) zignorujecie dokładne położenie miejsc na Mapie. Dalsze kroki to rozmieszczenie określonych elementów wskazanych przez Scenariusz lub kartę w wyznaczonych dla nich miejscach (np. „Umieść żeton Zagraconego Pomieszczenia w miejscu Pomieszczenia").*

Przykład

KROK 2 ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

W niektórych Scenariuszach wykorzystuje się związane z nimi karty i żetony Specjalne (np. karta i żeton „Instalacja" zawsze pojawiają się w Scenariuszach „Atak Frontalny" i „Okrążenie", karta „Ukryci Wrogowie" – w Scenariuszu „Rozpoznanie Bojem", karta „Pościg" – w Scenariuszu „Obława" itp.).

Karty związane z określonymi Scenariuszami znajdziecie w talii Specjalnej.

Karty z talii Specjalnej wprowadzają do gry dodatkowe zasady, gdy są one potrzebne. Może to mieć miejsce nie tylko podczas przygotowania gry, ale także podczas rozgrywki (np. kiedy żeton Ognia pojawi się w grze po raz pierwszy jako efekt Skryptu lub karty, musicie też znaleźć kartę Ognia w talii Specjalnej).

Zawsze kiedy gra nakazuje wam znaleźć i zagrać określoną kartę z talii Specjalnej, poszukajcie jej w talii Specjalnej, następnie umieśćcie tę kartę obok Mapy i rozpatrzcie jej akapit Przygotowania.

Większość kart z talii Specjalnej (podobnie jak większość kart z talii Przygotowania i większość kart z talii Wydarzeń) zawiera akapit Przygotowania (szary tekst). Opisuje on zasady specjalne, które dana karta wprowadza do gry.

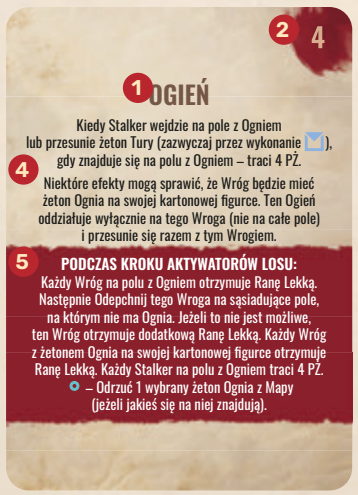
Zawsze kiedy jakaś karta wchodzi do gry, musicie natychmiast wykonać wszystkie polecenia zapisane w akapicie Przygotowania. Najczęściej podaje się tam, które żetony powinny trafić do puli żetonów PwZ, a także gdzie i jak powinniście je rozmieścić.

Oczywiście powinniście też przeczytać resztę tekstu na karcie, aby dowiedzieć się, w jaki sposób zmienia ona rozgrywkę, i poznać wprowadzone przez nią nowe zasady albo Akcje (zwykle Akcje są dostępne tylko w miejscu, w którym znajduje się żeton powiązany z tą kartą).

Niektóre karty Specjalne (a także niektóre karty z talii Przygotowania i Wydarzeń) mają też akapit dotyczący KROKU AKTYWATORÓW LOSU (tekst tego akapitu zapisano białym fontem na czerwonym tle). Rozpatrzenie tego akapitu opisano szczegółowo w rozdziale KARTA POMOCY PRZEBIEGU RUNDY PRZETRWANIA W ZONIE.

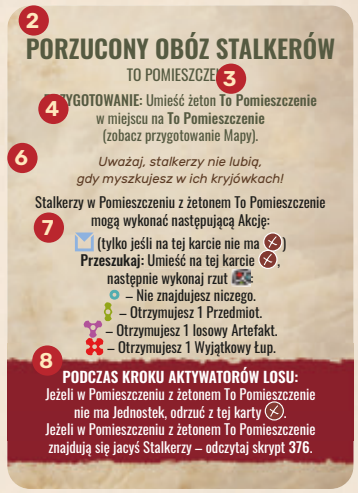
__Uwaga:__ Pamiętajcie, że cyfry w prawym górnym rogu kart Specjalnych służą tylko do losowania liczb w czasie kroków 1 i 2 przygotowania gry. Poza tymi przypadkami należy je ignorować w trakcie rozgrywki.

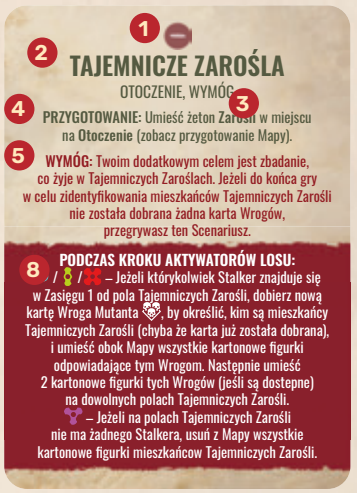
1
ZAMKNIĘTE DRZWI
2
1
Żeton Zamkniętych Drzwi jest umieszczany
3
wskazanych drzwiach, by je zablokować.
Zamknięte Drzwi są traktowane tak jak Mur.
Stalkerzy mogą Atakować Zamknięte Drzwi.
Są one traktowane jak obecne na obu polach
sąsiadujących z żetonem.
4
5 ★: Umieść na tej karcie 1 ■.
Kiedy Atakujesz Zamknięte Drzwi z efektem Rozprysku,
dodatkowo umieść na tej karcie 1 ■.
Gdy umieścisz na tej karcie trzeci ■, Zamknięte Drzwi
zostają zniszczone – odrzuć ich żeton oraz tę kartę.
Stalkerzy znajdujący się na polach
sąsiadujących z żetonem Zamkniętych Drzwi
mogą wykonać następujące Akcje:
Spróbuj otworzyć: Wykonaj rzut
za każdego Stalkera na tym polu:
– Umieść na swoim polu
Odrzuć żeton Zakniętych Drzwi oraz tę kartę.


2
4
1
OGIEŃ
Kiedy Stalker wejdzie na pole z Ogniem
lub przesunie żeton Tury (zazwyczaj przez wykonanie),
gdy znajduje się na polu z Ogniem – traci 4 PŻ.
4
Niektóre efekty mogą sprawić, że Wróg będzie mieć
żeton Ognia na swojej kartonowej figurce. Ten Ogień
oddziałuje wyłącznie na tego Wroga (nie na całe pole)
i przesunie się razem z tym Wrogiem.
5
PODCZAS KROKU AKTYWATORÓW LOSU:
Każdy Wróg na polu z Ogniem otrzymuje Ranę Lekką.
Następnie Odepchnij tego Wroga na sąsiadujące pole,
na którym nie ma Ognia. Jeżeli to nie jest możliwe,
ten Wróg otrzymuje dodatkową Ranę Lekką. Każdy Wróg
z żetonem Ognia na swojej kartonowej figurce otrzymuje
Ranę Lekką. Każdy Stalker na polu z Ogniem traci 4 PŻ.
– Odrzuć 1 wybrany żeton Ognia z Mapy
(jeżeli jakieś się na niej znajdują).

1. **Nazwa**
2. **Losowa liczba** – Służy do losowania Scenariuszy i Map.
3. **Przygotowanie** – Instrukcje rozmieszczenia żetonów powiązanych z tą kartą.
4. **Zasady** – Efekty żetonów, dodatkowe Akcje itp.
5. **Aktywatory Losu** – Wszystkie efekty rozpatrywane w kroku Aktywatorów Losu.

KROK 3 DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)


2
PORZUCONY OBÓZ STALKERÓW
TO POMIESZCZE
3
4
YGOTOWANIE: Umieść żeton To Pomieszczenie
w miejscu na To Pomieszczenie
(zobacz przygotowanie Mapy).
6
Uważaj, stalkerzy nie lubią,
gdy myszkujesz w ich kryjówkach!
Stalkerzy w Pomieszczeniu z żetonem To Pomieszczenie
mogą wykonać następującą Akcję:
7
(tylko jeśli na tej karcie nie ma)
Przeszukaj: Umieść na tej karcie ,
następnie wykonaj rzut
– Nie znajdujesz niczego.
– Otrzymujesz 1 Przedmiot.
– Otrzymujesz 1 losowy Artefakt.
– Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.
8
PODCZAS KROKU AKTYWATORÓW LOSU:
Jeżeli w Pomieszczeniu z żetonem To Pomieszczenie
nie ma Jednostek, odrzuć z tej karty .
Jeżeli w Pomieszczeniu z żetonem To Pomieszczenie
znajdują się jacyś Stalkerzy – odczytaj skrypt 376.


1
2
TAJEMNICZE ZAROŚLA
OTOCZENIE, WYMÓG
3
4
PRZYGOTOWANIE: Umieść żeton Zarośli w miejscu
na Otoczenie (zobacz przygotowanie Mapy).
5
WYMÓG: Twoim dodatkowym celem jest zbadanie,
co żyje w Tajemniczych Zaroślach. Jeżeli do końca gry
w celu zidentyfikowania mieszkańców Tajemniczych Zarośli
nie została dobrana żadna karta Wrogów,
przegrywasz ten Scenariusz.
8
PODCZAS KROKU AKTYWATORÓW LOSU:
/ / – Jeżeli którykolwiek Stalker znajduje się
w Zasięgu 1 od pola Tajemniczych Zarośli, dobierz nową
kartę Wroga Mutanta , by określić, kim są mieszkańcy
Tajemniczych Zarośli (chyba że karta już została dobrana),
i umieść obok Mapy wszystkie kartonowe figurki
odpowiadające tym Wrogom. Następnie umieść
2 kartonowe figurki tych Wrogów (jeśli są dostepne)
na dowolnych polach Tajemniczych Zarośli.
– Jeżeli na polach Tajemniczych Zarośli
nie ma żadnego Stalkera, usuń z Mapy wszystkie
kartonowe figurki mieszkańców Tajemniczych Zarośli.

1. **Modyfikator wyniku** – Zwiększa lub zmniejsza możliwy wynik Scenariusza.
2. **Nazwa**
3. **Słowa kluczowe** – Wszystkie karty dobrane podczas Przygotowania muszą mieć inne słowa kluczowe.
4. **Przygotowanie** – Instrukcje rozmieszczenia żetonów powiązanych z tą kartą.
5. **Wymóg** – Na niektórych kartach znajduje się dodatkowy cel, który należy osiągnąć, aby ukończyć Scenariusz z powodzeniem.
6. **Wstawka fabularna**
7. **Zasady** – Efekty żetonów, dodatkowe Akcje itp.
8. **Aktywatory Losu** – Wszystkie efekty rozpatrywane w kroku Aktywatorów Losu.

Dobierzcie jedną po drugiej cztery losowe karty z talii Przygotowania. Za każdym razem, gdy dobierzecie kartę zawierającą co najmniej jedno takie samo słowo kluczowe jak dowolna z wcześniej dobranych kart Przygotowania, odrzućcie ją i dobierzcie w zamian kolejną.

W ten sposób powinniście mieć cztery karty, na których nie powtarzają się słowa kluczowe.

Następnie przeczytajcie teksty na tych kartach i rozpatrzcie ich instrukcje Przygotowania.

Najpierw rozpatrzcie akapity Przygotowania na tych kartach, które informują o rozmieszczeniu żetonów we wskazanych miejscach. Następnie rozpatrzcie akapity Przygotowania na pozostałych kartach, które pozwalają wam umieszczać żetony w różnych, wybranych przez was miejscach.

Jak widzicie, karty Przygotowania mogą też wprowadzić do rozgrywki znaczące zmiany przez dodanie nowych miejsc, Akcji, zadań dodatkowych, BN-ów, modyfikacji itp. Dzięki temu każda rozgrywka będzie wyjątkowa, nawet w przypadku tego samego Scenariusza na tej samej Mapie.

Jeżeli podczas fazy przygotowania w grze znajdują się Budynki z Zamkniętymi Drzwiami albo Pancernymi Wrotami, żadne Dziury, Rury ani podobne żetony nie mogą zostać umieszczone w trakcie przygotowania gry tak, aby stworzyć alternatywne wejście do tych Budynków.

__Uwaga:__ Część kart w tej talii (np. Zatopione Pomieszczenie, Tajemnicza Jaskinia, Radioaktywny Tunel, Wrak Koparki) odnosi się do „zaznaczonego pola" na ich żetonie. Zaznaczone pole takiego żetonu to pole z małym żółtym dyskiem i czarnym krzyżykiem. Przyjrzyjcie się bliżej, a od razu je zauważycie.

__Uwaga:__ Wiele kart Przygotowania (a także liczne karty Wydarzeń i Postaci) ma nad nazwą ikony lub . Te modyfikatory wyniku wpływają na rezultat rozgrywki tylko, jeżeli wygracie. Oczywiście możecie je zignorować, jeżeli nie interesuje was dokładniejszy wynik niż zwycięstwo albo porażka. Modyfikatory wyniku są zależne od tego, jak bardzo dana karta ułatwia lub utrudnia rozgrywkę. oznacza, że gra jest trudniejsza, a wskazuje, że jest łatwiejsza.

TALIA POSTACI PRZETRWANIA W ZONIE

Jedna z kart Przygotowania pozwala wam dodać do gry losową kartę Pomocnika, a kilka kart Wydarzeń wprowadza losową kartę Handlarza albo Nieznajomego.

Postacie Pomocnika, Handlarza i Nieznajomego nie są pełnoprawnymi Jednostkami, takimi jak Stalkerzy albo Wrogowie. Nie wpływają one na rozgrywkę w żaden sposób poza opisanym na ich kartach. Dlatego na przykład przelatują przez nie kule, a Wrogowie nie zwracają na nie uwagi, dopóki jakieś karty nie zmienią tej zasady. Nie aktywują Anomalii, ignorują Promieniowanie, nie mogą wykonywać innych Akcji niż te, które znajdują się na ich kartach, nie ranią ich wybuchy itp.

Kiedy te postacie Poruszają się, traktujcie Okna jako Otwarte krawędzie.

KROK 4 DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

Dobierzcie jedną kartę Anomalii z talii Anomalii z podstawowej wersji gry. To Anomalia używana w tej rozgrywce.

Następnie umieśćcie trzy nakładki Anomalii tego samego typu w odpowiednich miejscach na Mapie, zgodnie z tym, co pokazano w Przygotowaniu Mapy.

Następnie umieśćcie figurki Anomalii z pod nimi, w odpowiednich miejscach na nakładkach Anomalii.

Jeżeli wylosujecie Ruchomą Anomalię, umieśćcie tylko jedną figurkę Anomalii (na nakładce z najniższą liczbą) i nie umieszczajcie żadnego , podobnie jak w podstawowej wersji gry.

Jeżeli jakieś wydarzenie nakazuje zastąpić aktualny typ Anomalii innym, wymieńcie tylko kartę Anomalii i figurki Anomalii. Umiejscowienie nakładki Anomalii i jej typ nie zmieniają się. I podobnie jeśli już dobraliście jakieś żetony Artefaktów – nie uzupełniajcie ich, gdy zmieniacie Anomalie.

Jeśli jednak zastępujecie Ruchomą Anomalię, dodajcie figurki Anomalii, aby w każdym Centrum Anomalii znajdowała się figurka Anomalii. Następnie umieśćcie 1 pod każdą figurką Anomalii.

KROK 5 DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

Zacznijcie od rozmieszczenia odpowiedniej liczby losowych żetonów Nieznanego w miejscach wskazanych w Przygotowaniu Mapy na stronie Mapy w książeczce MAP PwZ.

Liczbę żetonów Nieznanego znajdziecie w kroku 5 danego Scenariusza.

Następnie dobierzcie karty Wrogów zgodnie z typami podanymi w kroku 5 Scenariusza, np.:

- Mutanty: 1 karta , 1 karta , 1 karta .
- Ludzie: 1 karta , 1 karta .

Dobierajcie karty Wrogów, dopóki nie zbierzecie wszystkich typów wskazanych w Scenariuszu. To Wrogowie używani w tej rozgrywce.

Teraz rozmieśćcie figurki Wrogów w miejscach wskazanych w Przygotowaniu Mapy. Pozostałe figurki ustawcie obok ich kart Wrogów. Tworzą one pulę Wrogów.

Scenariusz może nakazać wam rozmieszczenie Wrogów w Zagęszczonych lub Rozproszonych miejscach. Następnie figurki stawia się w miejscach dla Wrogów opisanych jako Zagęszczone albo Rozproszone, ustawione w kierunku wskazanym przez strzałki.

W kroku 5 rozmieśćcie tylu Wrogów i , ilu wskazuje Scenariusz.

Jeżeli Scenariusz wymaga rozmieszczenia liczby Wrogów większej od liczby dostępnych miejsc wymaganego typu (Zagęszczonych lub Rozproszonych), pozostałych Wrogów umieszcza się w miejscach niepasujących do wymaganego typu.

Na przykład: *Musicie umieścić 1 Wroga i 6 Wrogów w Zagęszczonych miejscach, a macie tylko 6 wolnych Zagęszczonych miejsc dla Wrogów. W takiej sytuacji rozmieszczacie pierwszych sześciu Wrogów w Zagęszczonych miejscach dla Wrogów, a ostatniego Wroga na wybranym Rozproszonym miejscu dla Wroga.*

Jeżeli Scenariusz nakazuje rozmieszczenie liczby Wrogów mniejszej od liczby dostępnych miejsc wymaganego typu, sami wybieracie, w których z nich umieścicie Wrogów, a które zostaną puste.

Jeżeli w danym Scenariuszu występuje Wróg , umieśćcie jego figurkę w miejscu dla Wroga , ustawioną w kierunku wskazanym przez strzałkę.

Uwaga: *Niektóre Scenariusze nakazują rozmieszczenie wszystkich albo niektórych Wrogów w inny sposób. W takim przypadku postępujcie zgodnie z poleceniami kroku 5 danego Scenariusza.*

Uwaga: *Poszczególne typy Wrogów różnią się liczbą przedstawiających ich figurek. Jeżeli w czasie przygotowania gra nakazuje wam rozmieścić więcej figurek Wrogów, niż wynosi ich liczba w puli, rozstawcie maksymalną dostępną liczbę.*

Uwaga: *W trybie Przetrwania w Zonie wszystkie 8 figurek Bandytów (3 Bandytów z karabinami, 3 Bandytów ze strzelbami i 2 Bandytów z karabinami maszynowymi) traktuje się jako 8 figurek z dobranej karty Bandyty.*

Uwaga: *Czasami w trakcie gry w ramach efektów niektórych kart Przygotowania, Wydarzeń albo skryptów może pojawić się nowy typ Wroga (dobieracie nową kartę Wroga, rozmieszczacie dodatkowe figurki Wrogów itd.). W takim wypadku:*

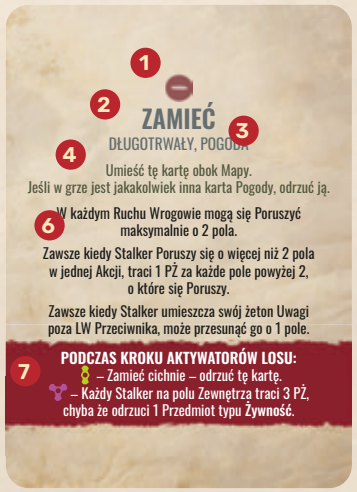
- *Mutanty zawsze są sojusznikami innych Mutantów i przeciwnikami Ludzi (i na odwrót).*
- *Jeżeli potrzebny żeton Drużyny Wrogów nie jest już dostępny, nie umieszczacie żadnego żetonu Drużyny Wroga na nowej karcie Wroga (a co za tym idzie – ci nowi Wrogowie są rzadziej aktywowani przez karty Aktywacji Wrogów).*

KROK 6 ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

Rozmieśćcie 2 losowe w każdym miejscu na , zgodnie z tym, co pokazuje Przygotowanie Mapy.

Uwaga: *Niektóre Scenariusze nakazują rozmieszczenie większej lub mniejszej liczby ale większość Scenariuszy przewiduje zagranie 2 żetonów w każde z miejsc. Jeżeli jest inaczej, postępujcie zgodnie z poleceniami kroku 6 danego Scenariusza.*

KROK 7 PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ


1
2
ZAMIEĆ
3
DŁUGOTRWAŁY, POGODA
4
Umieść tę kartę obok Mapy.
Jeśli w grze jest jakakolwiek inna karta Pogody, odrzuć ją.
6
W każdym Ruchu Wrogowie mogą się Poruszyć maksymalnie o 2 pola.
Zawsze kiedy Stalker Poruszy się o więcej niż 2 pola w jednej Akcji, traci 1 PŻ za każde pole powyżej 2, o które się Poruszy.
Zawsze kiedy Stalker umieszcza swój żeton Uwagi poza LW Przeciwnika, może przesunąć go o 1 pole.
7
PODCZAS KROKU AKTYWATORÓW LOSU:
– Zamieć cichnie – odrzuć tę kartę.
– Każdy Stalker na polu Zewnętrza traci 3 PŻ, chyba że odrzuci 1 Przedmiot typu Żywność.

1. **Modyfikator wyniku** – Zwiększa lub zmniejsza możliwy wynik Scenariusza.
2. **Nazwa**
3. **Słowa kluczowe** – Określają typy efektów kart Wydarzeń.
4. **Przygotowanie** – Dodatkowe instrukcje przygotowania.
5. **Wstawka fabularna**
6. **Zasady** – Efekty żetonów, dodatkowe Akcje itp.
7. **Aktywatory Losu** – Wszystkie efekty rozpatrywane w kroku Aktywatorów Losu.

Dobierzcie wymaganą liczbę kart Wydarzeń z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie, potasujcie je, nie patrząc na awersy, i utwórzcie z nich talię Wydarzeń tej rozgrywki.

Liczba kart Wydarzeń to także liczba Rund rozgrywki.

Wymagana liczba kart Wydarzeń znajduje się w kroku 7 każdego Scenariusza.

Uwaga: *Wydarzenia w trybie Przetrwania w Zonie dzielą się na kilka typów, co oznacza, że mogą różnić się działaniem (zawsze opisano to na danej karcie). Niektóre karty Wydarzeń pozostają w grze przez dłuższy czas albo nawet na stałe, inne działają tylko przez 1 Rundę, niektóre wywołują natychmiastowe efekty i są odrzucane po ich rozpatrzeniu, a jeszcze inne są zabierane przez Stalkera do zagrania z ręki jako jednorazowa akcja specjalna itp.*

KROK 8 WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

Wybierzcie albo wylosujcie Stalkerów i przygotujcie ich PDA jak do zwykłej Misji w trybie Kampanii.

Następnie kupcie Wyposażenie (Broń, Magazynki, Pancerze, Akcesoria, Przedmioty) za fundusze dostępne w danym Scenariuszu.

Fundusze dostępne na zakup Wyposażenia dla całej drużyny zawsze znajdują się w kroku 8 każdego Scenariusza.

Uwaga: *W trybie Przetrwania w Zonie każdy Magazynek jest wart 300 , a wszystkie karty Wyposażenia można kupić za ich wartość .*

KROK 9 ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

Rozmieśćcie figurki waszych Stalkerów w miejscach wskazanych w Przygotowaniu Mapy.

Nie zawsze zaczynacie w miejscu początkowym, czasami ustawiacie się na środku Mapy, czasem w określonym miejscu albo macie do wyboru różne możliwości. Krok 9 danego Scenariusza określa, gdzie znajduje się wasze miejsce początkowe.

Uwaga: *Miejsce początkowe Stalkerów w danym Scenariuszu jest nazywane Punktem Startowym Stalkerów (niektóre karty i skrypty mogą odnosić się do tego miejsca).*

Na tym kończy się przygotowanie. Czas zacząć misję!

ZAKOŃCZENIE GRY – ZWYCIĘSTWO I PUNKTACJA

Po dobraniu ostatniej karty z talii Wydarzeń zaczyna się ostatnia Runda rozgrywki (chyba że w wyniku działania skryptu do talii Wydarzeń zostaną dodane karty Wydarzeń, które przedłużą grę). Rozgrywka kończy się po ostatniej Rundzie.

Następnie jeżeli główny Cel Scenariusza został zrealizowany, a także spełniliście warunek znajdujący się na odkrytych kartach ze słowem kluczowym Wymóg, umieszczonych obok Mapy (jeśli w ogóle jakieś tam leżą), rozgrywka kończy się zwycięstwem Stalkerów.

Jeśli jednak główny Cel Scenariusza nie został zrealizowany i/lub nie spełniliście warunku znajdującego się na odkrytych kartach ze słowem kluczowym Wymóg, umieszczonych obok Mapy, rozgrywka kończy się porażką Stalkerów.

Uwaga: *Niektóre Scenariusze mogą zakończyć się zwycięstwem, gdy w talii Wydarzeń będą jeszcze jakieś karty. W każdym Scenariuszu podano dokładne warunki zwycięstwa i okoliczności, kiedy do niego dochodzi.*

OBLICZANIE ZWYCIĘSKIEGO WYNIKU

Jeżeli chcecie, możecie precyzyjnie określić poziom waszego zwycięstwa w danej rozgrywce:

- Samo zwycięstwo daje wam 20 punktów.
- Dodajcie 1 punkt za każdą ikonę (nad nazwą karty) na każdej karcie Przygotowania, Wydarzenia i Postaci, która była używana w rozgrywce; dotyczy to nawet kart odrzuconych w trakcie gry i tych, których nie dobraliście z talii Wydarzeń.
- Odejmijcie 1 punkt za każdą ikonę na każdej karcie Przygotowania, Wydarzenia i Postaci, która była używana w rozgrywce; dotyczy to nawet kart odrzuconych w trakcie gry i tych, których nie dobraliście z talii Wydarzeń.

Po zsumowaniu punktów zgodnie z powyższymi zaleceniami uzyskacie dokładny poziom waszego zwycięstwa. Możecie porównywać wyniki z drużynami innych graczy albo z rezultatami waszych wcześniejszych rozgrywek.

Uwaga: *Jeżeli zamierzacie korzystać z systemu dokładnego liczenia punktów zwycięstwa, musicie podczas rozgrywki odrzucać karty Przygotowania, Wydarzeń i Postaci w jedno miejsce, gdzie łatwo je odnajdziecie i sprawdzicie ich modyfikatory punktacji.*

DODATKOWE INFORMACJE

ZŁOTE ZASADY PRZETRWANIA W ZONIE

Związane z określoną Misją Kampanii elementy, których nie kazano dodać do głównych talii, są niedostępne w trybie Przetrwania w Zonie (np. jeżeli znaleźliście jakiś fajny Artefakt w trakcie jednej z Misji, nie możecie używać go w Scenariuszu PwZ, jeśli nie pojawiła się informacja, że teraz stanowi on część talii Artefaktów).

Kiedy musicie umieścić określony żeton, ale nie ma go w puli (np. już znajduje się na Mapie), po prostu tego nie robicie.

Uwaga: *Kiedy jakaś karta poleca wam umieścić na Wrogu żeton „Ten Wróg", a nie ma go w puli (ponieważ umieszczono go już wcześniej), reszta karty nadal działa, ale odnosi się do Wroga, który ma już żeton „Ten Wróg".*

Przypomnienie: *Pola Wnętrza to wszystkie pola w dowolnych Pomieszczeniach. Pola Zewnętrza to wszystkie pola, które nie należą do żadnego Pomieszczenia.*

GRA W TRYBIE PRZETRWANIA W ZONIE W TRAKCIE ROZGRYWANIA KAMPANII

Jeżeli chcecie zagrać w trybie Przetrwania w Zonie, kiedy toczy się kampania S.T.A.L.K.E.R., zanotujcie dokładnie, co macie w Skrytce. Kiedy zakończycie rozgrywkę w trybie Przetrwania w Zonie, możecie łatwo odtworzyć zawartość waszej Skrytki i kontynuować Kampanię.

Pamiętajcie, że to, co wydarzy się w trybie Przetrwania w Zonie, nie wpływa na kampanię.

SCENARIUSZE PRZETRWANIA W ZONIE

1] LIKWIDACJA

W tym Scenariuszu sytuacja jest prosta: my albo oni. Musimy zabić wszystkich wrogów i nie dać się zabić, nieważne, ile to potrwa.

TYP SCENARIUSZA: Polowanie

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Podczas przygotowania tego Scenariusza nie rozmieszczacie żadnych kart ani żetonów Specjalnych.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 3 stosy złożone z 4 losowych ? w miejscach ?. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu tylko 4 ? są umieszczane w każdym stosie ?!
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Mutanta, 1 kartę Wroga Mutanta i 1 kartę Wroga Mutanta. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg, 1 Wróg, 3 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg, 1 Wróg, 5 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg, 2 Wrogów, 5 Wrogów
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg, 3 Wrogów, 6 Wrogów
- Figurka Wroga zaczyna w miejscu dla Wroga Bossa.

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe ? w każdym miejscu na ?.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 11 - losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 12 000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w dowolnych miejscach w Zasięgu 1 od miejsca Środkowego. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu Stalkerów NIE umieszcza się w specjalnych Punktach Startu!

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej Rundzie na Mapie będzie co najmniej 1 figurka Wroga.
- **Wygracie natychmiast**, gdy na Mapie nie będzie żadnych figurek Wroga (nie ma znaczenia, czy na Mapie będą jeszcze jakieś ?).

2] ROZPOZNANIE W BOJU

W tym Scenariuszu musicie zlikwidować wszystkie mutanty czające się w ich kryjówkach na całym obszarze. Sami zdecydujcie, czy zrobicie to po cichu, czy za pomocą brutalnej siły ognia.

TYP SCENARIUSZA: Polowanie

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie kartę UKRYCI WROGOWIE w talii Specjalnej i połóżcie ją obok Mapy.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 1 losowy ? w każdym miejscu na ?, po 1 w Zagęszczonym i Rozproszonym miejscu na Wroga oraz po 1 w każdym miejscu z Punktem Wejścia. W sumie na mapie powinno znaleźć się 17 ?.
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Mutanta i 1 kartę Wroga Mutanta. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 0 Wrogów, 2 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 0 Wrogów, 3 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 0 Wrogów, 4 Wrogów
  - 4 Stalkerów: 0 Wrogów, 5 Wrogów +

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe ? w każdym miejscu na ?.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 11 - losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 12 000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej Rundzie nie spełniacie warunków zwycięstwa opisanych na karcie UKRYCI WROGOWIE.
- **Wygracie natychmiast**, gdy w kroku Aktywatorów Losu będą spełnione warunki zwycięstwa wskazane na karcie UKRYCI WROGOWIE.

3] POLOWANIE NA BOSSA

W tym Scenariuszu macie tylko jeden cel: zabić przywódcę mutantów! Misja zakończy się sukcesem, jeśli uda się wam to zrobić i ujść z życiem. W tej misji nie ma znaczenia, co się stanie z pozostałymi mutantami.

TYP SCENARIUSZA: Polowanie

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty WYJŚCIE i PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Wyjścia w miejscu Wyjścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 2 stosy złożone z 8 losowych w dowolnie wybranych miejscach . Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu tylko 2 są umieszczane na Mapie (zostawcie jedno z miejsc puste).
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Mutanta, 1 kartę Wroga Mutanta i 1 kartę Wroga Mutanta. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Zagęszczonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg , 1 Wróg , 3 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg , 1 Wróg , 4 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg , 2 Wrogów , 5 Wrogów
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg , 2 Wrogów , 6 Wrogów +
- Figurka Wroga zaczyna w miejscu dla Wroga Bossa.
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia na karcie Wroga .

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe w każdym miejscu na .

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 11 - losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 8000 + × 1000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej Rundzie Wróg nadal żyje lub któryś z waszych Stalkerów nie uciekł Wyjściem.
- **Wygracie natychmiast**, gdy wszyscy wasi Stalkerzy uciekną Wyjściem po zabiciu Wroga (to zakończenie opisano w odpowiednim Skrypcie, do którego skieruje was akcja znajdująca się na karcie Wyjścia).

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu za każdym razem, kiedy rozpatrujecie kartę PUNKTÓW WEJŚCIA, umieśćcie nowe figurki Wrogów na polu Wroga (jeżeli nie da się tam umieścić Wroga, ustawcie go w dostępnym miejscu położonym najbliżej). Kiedy zginie, odrzućcie kartę PUNKTÓW WEJŚCIA.

4] OBŁAWA

W tym Scenariuszu musicie odzyskać coś, co wam skradziono. Znaleźliście kryjówkę złodziei, a teraz uniemożliwcie im ucieczkę!

TYP SCENARIUSZA: Polowanie

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty POŚCIG i PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Tunelu Wyjściowego w miejscu Środkowym.
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- W tym Scenariuszu podczas przygotowania nie umieszczacie na Mapie żadnych .
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Człowieka i 1 kartę Wroga Człowieka. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg , 5 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 2 Wrogów , 6 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 3 Wrogów , 7 Wrogów +
  - 4 Stalkerów: 4 Wrogów , 8 Wrogów +
- Rozpatrzcie akapit Przygotowania na karcie POŚCIG.

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- W tym Scenariuszu rozmieśćcie tylko 1 losowy w każdym miejscu na .

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 7 losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 5000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie natychmiast**, gdy ucieknie co najmniej dwóch złodziei (ten warunek opisano na karcie POŚCIGU).
- **Wygracie natychmiast**, gdy na Mapie nie będzie żadnej figurki Wroga, a żadnemu z Wrogów nie uda się do tego momentu uciec Tunelem Wyjściowym.
- **Wygracie**, jeśli po ostatniej Rundzie będzie maksymalnie 1 Wróg, który uciekł Tunelem Wyjściowym.

ZASADY SPECJALNE:

Uwaga: *Wróg z żetonem Ucieczki NIE porusza się, jeżeli ma podczas kroku Aktywatorów Losu.*

5] ZWIAD

W tym Scenariuszu macie tylko dokonać zwiadu. Musicie bardzo dokładnie sprawdzić teren, a następnie uciec. Nie ma znaczenia, czy stoczycie jakieś walki.

TYP SCENARIUSZA: Szaber

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty WYJŚCIE i PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Wyjścia w miejscach Wyjścia.
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

- Jeżeli dobraliście kartę DUŻA OTWARTA PRZESTRZEŃ, odrzućcie ją i dobierzcie nową.

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 3 stosy złożone z 8 losowych ? w miejscach ?.
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Człowieka i 1 kartę Wroga Człowieka. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg 2, 5 Wrogów 2
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg 2, 6 Wrogów 2
  - 3 Stalkerów: 2 Wrogów 2, 7 Wrogów 2
  - 4 Stalkerów: 2 Wrogów 2, 8 Wrogów 2

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- W tym Scenariuszu rozmieśćcie tylko 1 losowy ? w każdym miejscu na ?. Następnie rozmieśćcie × 3 ? w miejscach ?, tak równomiernie, jak to możliwe.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 12 - losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie (jeżeli grasz solo, dodaj jeszcze jedną kartę Wydarzenia!) i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 5000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej rundzie na Mapie będzie znajdować się co najmniej jeden nieodkryty ? albo któryś z waszych Stalkerów nie uciekł Wyjściem.
- **Wygracie natychmiast**, gdy wszyscy wasi Stalkerzy uciekną Wyjściem po tym, jak na Mapie nie będzie żadnego zakrytego ? (to zakończenie opisano w odpowiednim Skrypcie, do którego skieruje was akcja znajdująca się na karcie Wyjścia).

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu tylko ? umieszczany podczas przygotowania układa się na Mapie awersem do dołu. Jeżeli w trakcie rozgrywki na Mapie pojawi się nowy ?, umieśćcie go awersem do góry.

6] POSZUKIWANIE ZAPASÓW

W tym Scenariuszu musicie zebrać jak najwięcej cennych rzeczy. Pamiętajcie, że zwykle najcenniejsze są Artefakty. Możecie jednak zgromadzić sporo pieniędzy, zbierając łupy z całego obszaru, w tym te posiadane przez wrogów. Niestety tym razem zaczynacie rozgrywkę z prawie pustymi kieszeniami.

TYP SCENARIUSZA: Szaber

(KROK 1) WYBIERZCIE I UŁÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty WYJŚCIE i PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Wyjścia w miejscu Wyjścia.
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

- Jeżeli dobraliście kartę DUŻA OTWARTA PRZESTRZEŃ, odrzućcie ją i dobierzcie nową.

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

- Jeżeli dobraliście Ruchomą Anomalię, odrzućcie ją i dobierzcie nową.

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 3 stosy złożone z 8 losowych ? w miejscach ?.
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Mutanta, 1 kartę Wroga Mutanta i 1 kartę Wroga Mutanta. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg 1, 1 Wróg 1, 2 Wrogów 1
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg 1, 1 Wróg 1, 3 Wrogów 1
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg 1, 2 Wrogów 1, 4 Wrogów 1+1
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg 1, 2 Wrogów 1, 5 Wrogów 1+1
- Figurka Wroga zaczyna w miejscu dla Wroga Bossa.

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- W tym Scenariuszu rozmieśćcie 3 losowe (zamiast 2) ? w każdym miejscu na ?.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 10 losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 5000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w dowolnych miejscach w Zasięgu 1 od miejsca Środkowego. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu Stalkerów NIE umieszcza się w specjalnych Punktach Startu!

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej rundzie nie będziecie posiadali zebranych rzeczy o łącznej wartości 12 000 + × 3000 (wliczając to, co zostanie wam z Wyposażenia początkowego).
- **Wygracie natychmiast**, gdy wszyscy wasi Stalkerzy uciekną Wyjściem po zebraniu rzeczy o łącznej wartości 12 000 + × 3000 (wliczając to, co zostanie wam z Wyposażenia początkowego). To zakończenie opisano w odpowiednim Skrypcie, do którego skieruje was akcja znajdująca się na karcie Wyjścia.
- **Wygracie**, jeśli po ostatniej rundzie będziecie posiadali zebrane rzeczy o łącznej wartości 12 000 + × 3000 (wliczając to, co zostanie wam z Wyposażenia początkowego).
- Ponadto za każde 1000 wartości rzeczy zebranych powyżej wymaganego poziomu dodajcie 1 punkt do waszego wyniku w tym Scenariuszu.

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu Stalker może w każdej chwili wyrzucić dowolne rzeczy ze swojego Wyposażenia (bez użycia go). Odrzucone elementy należy umieścić na osobnym stosie. Ich wartość zostanie dodana do ostatecznego wyniku przy podliczaniu całkowitej wartości zgromadzonych rzeczy.

7] TAJNA MISJA

W tym Scenariuszu musicie dotrzeć do strzeżonego miejsca, sforsować drzwi pancerne, wykraść tajne dokumenty i uciec. Od was zależy, czy postawicie na otwartą walkę, czy na skryte działanie.

TYP SCENARIUSZA: Misja

(KROK 1) WYBIERZCIE I ULÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Umieśćcie żeton Tajemnicy w miejscu Środkowym.
- Znajdźcie karty PANCERNE WROTA, WYJŚCIE, PUNKTY WEJŚCIA i ZAJĘTOŚĆ w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Pancernych Wrót na wybranych Drzwiach Pomieszczenia z miejscem Środkowym.
- Ponadto jeżeli to Pomieszczenie ma jakieś okna albo inne drzwi, umieśćcie 1 żeton Gruzowiska w każdym Oknie i innych Drzwiach tego Pomieszczenia. Następnie na każdym z tych żetonów Gruzowiska połóżcie 1■ – oznacza to, że Okien i Drzwi zablokowanych Gruzowiskami z ■ nie można W OGÓLE otworzyć w tym Scenariuszu. Do tego Pomieszczenia prowadzi tylko jedna droga: przez Pancerne Wrota (chyba że w trakcie rozgrywki jakoś wybijecie dziurę w jednym z murów).
- Umieśćcie żeton Wyjścia w miejscu Wyjścia.
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.
- Umieśćcie żeton Zajętości na dowolnym Polu Pomieszczenia z miejscem Środkowym.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

- Jeżeli dobrana karta Przygotowania miałaby spowodować natychmiastowe otwarcie wejścia do Pomieszczenia zamkniętego Pancernymi Wrotami, odrzućcie ją i dobierzcie inną.

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 3 stosy złożone z 8 losowych ? w miejscach ?.
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Człowieka i 1 kartę Wroga Człowieka. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Zagęszczonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg 2, 4 Wrogów 2
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg 2, 5 Wrogów 2
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg 2, 7 Wrogów 2
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg 2, 8 Wrogów 2+2
- Umieśćcie 1 dodatkową figurkę Wroga na żetonie Zajętości (ustawioną w kierunku żetonu Pancernych Wrót).

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe ? w każdym miejscu na ?.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 7 losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 12 000 ₸ na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej rundzie nie macie żetonu Tajemnicy albo któryś z waszych Stalkerów nie uciekł Wyjściem.
- **Wygracie natychmiast**, gdy wszyscy wasi Stalkerzy uciekną Wyjściem i macie żeton Tajemnicy (to zakończenie opisano w odpowiednim Skrypcie, do którego skieruje was akcja znajdująca się na karcie Wyjścia).

ZASADY SPECJALNE:

- Żeton Tajemnicy zbiera się tak samo jak ?.
- Żeton Tajemnicy nie zajmuje miejsca w Plecaku.

8] UCIECZKA

W tym Scenariuszu zaczynacie praktycznie z niczym. Nie macie broni, amunicji ani wyposażenia! Musicie wydostać się z niewoli, jakoś dotrzeć do zamkniętego pomieszczenia i uciec tunelem jak najdalej od waszych oprawców.

TYP SCENARIUSZA: Misja

(KROK 1) WYBIERZCIE I ULÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty WYJŚCIE, ZAMKNIĘTE DRZWI, PUNKTY WEJŚCIA i ZAJĘTOŚĆ w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Wyjścia w miejscu Środkowym. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu żeton Wyjścia NIE jest umieszczany w przeznaczonym dla niego miejscu Wyjścia!
- Umieśćcie żeton Zamkniętych Drzwi na Drzwiach Pomieszczenia z miejscem Środkowym.
- Ponadto jeżeli to Pomieszczenie ma jakieś okna albo inne drzwi, umieśćcie 1 żeton Gruzowiska w każdym Oknie i innych Drzwiach tego Pomieszczenia. Następnie na każdym z tych żetonów Gruzowiska połóżcie 1■ – oznacza to, że Okien i Drzwi zablokowanych Gruzowiskami z ■ nie można W OGÓLE otworzyć w tym Scenariuszu. Do tego Pomieszczenia prowadzi tylko jedna droga: przez Zamknięte Drzwi (chyba że w trakcie rozgrywki jakoś wybijecie dziurę w jednym z murów).
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.
- Umieśćcie żeton Zajętości na dowolnym Polu Pomieszczenia z miejscem Środkowym.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

- W tym Scenariuszu, jeżeli podczas przygotowania dobraliście kartę ze słowem kluczowym Wymóg, odrzućcie ją i dobierzcie nową.

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Umieśćcie 3 stosy złożone z 8 losowych ? w miejscach ?.
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Człowieka i 1 kartę Wroga Człowieka. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Zagęszczonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg 2, 4 Wrogów 2
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg 2, 5 Wrogów 2
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg 2, 7 Wrogów 2
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg 2, 8 Wrogów 2+2
- Umieśćcie 1 dodatkową figurkę Wroga na żetonie Zajętości (ustawioną w kierunku żetonu Pancernych Wrót).

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe ? w każdym miejscu na ?.

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 11 - losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tym Scenariuszu nie kupujecie Wyposażenia podczas przygotowania. Zaczynacie jedynie z Kurtką Skórzaną (i nożami, których możecie używać za pomocą Akcji Podstawowej). Zatem jak najszybciej znajdźcie coś cennego i spróbujcie zdobyć jakąś broń!

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w miejscu z Punktem Startu.

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie**, jeśli po ostatniej rundzie któryś z waszych Stalkerów nie uciekł Wyjściem.
- **Wygracie natychmiast**, gdy wszyscy wasi Stalkerzy uciekną Wyjściem (to zakończenie opisano w odpowiednim Skrypcie, do którego skieruje was akcja znajdująca się na karcie Wyjścia).

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu, kiedy zabity Wróg Człowiek zostawia ?, umieśćcie tam 1■. Kiedy zbierzecie ? z ■, dobierzcie też 1 losową kartę Broni (ta Broń ma pełny magazynek).
- W tym Scenariuszu nie możecie użyć Akcji z karty Wyjścia, jeśli w Zasięgu 1 od żetonu Wyjścia znajduje się jakiś Wróg. Żeby o tym pamiętać, umieśćcie ■ na żetonie Wyjścia.

9] ATAK FRONTALNY

W tym Scenariuszu musicie przetrwać wiele Rund i bronić się przed falami wrogów atakującymi z północy. Ponadto musicie chronić cenną antenę radaru, ponieważ wrogowie koncentrują na niej swoje ataki.

TYP SCENARIUSZA: Obrona

(KROK 1) WYBIERZCIE I ULÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie kartę INSTALACJA i kartę PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Instalacji w miejscu Środkowym. Aby pamiętać, że Wrogowie traktują Instalację jako obiekt Dużej Uwagi, oznaczcie ją żetonem Dużej Uwagi z puli żetonów Przetrwania w Zonie.
- ***Uwaga:*** *Ruch wrogów aktywowany przez kartę Instalacji nie jest Aktywacją Wroga, więc Wrogowie z mogą wykonać ten ruch.*
- Umieśćcie oba żetony Punktu Wejścia na dowolnych dwóch wybranych polach oznaczonych jako Górna Krawędź Mapy. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu Punkty Wejścia NIE są umieszczane w przeznaczonych dla nich miejscach Punktów Wejścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

- Jeżeli po dobraniu pierwszych trzech kart z talii Przygotowania okaże się, że żadna z nich nie ma słowa kluczowego Wymóg, sprawdzajcie kolejne karty w talii Przygotowania, dopóki nie traficie na pierwszą ze słowem kluczowym Wymóg – tę dobierzcie jako czwartą kartę.

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Najpierw usuńcie 3 żetony z puli .
- Umieśćcie 3 stosy z 7 losowych na dowolnie wybranych 3 polach wzdłuż Górnej Krawędzi Mapy oznaczonej na różowo. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu NIE umieszcza się w przeznaczonych dla nich miejscach !
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Człowieka i 1 kartę Wroga Człowieka. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów na wybranych polach oznaczonych jako Górna Krawędź Mapy:
  - 1 Stalker: 1 Wróg , 4 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg , 5 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 2 Wrogów , 6 Wrogów +
  - 4 Stalkerów: 3 Wrogów , 7 Wrogów +
- Wszystkie figurki Wrogów zaczynają rozgrywkę ustawione w kierunku środka Mapy. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu figurki Wrogów NIE są umieszczane w przeznaczonych dla nich miejscach Wrogów!

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe w każdym miejscu na .

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 8 losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 12 000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w dowolnych miejscach w Zasięgu 1 od miejsca Środkowego. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu Stalkerów NIE umieszcza się w specjalnych Punktach Startu!

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie natychmiast**, gdy Instalacja zostanie zniszczona.
- **Wygracie natychmiast**, gdy na Mapie nie będzie żadnych figurek Wroga i , a Instalacja nie zostanie zniszczona.
- **Wygracie**, jeżeli przetrwacie do końca ostatniej Rundy, a Instalacja nie zostanie zniszczona.

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu ZAWSZE rozpatrujecie 1 z każdego stosu w trakcie kroku Aktywatorów Losu, a nie tylko przy wyniku . Żeby o tym pamiętać, umieśćcie 1 nieużywany żeton na karcie POMOCY PRZEBIEGU RUNDY PRZETRWANIA W ZONIE.

10] OKRĄŻENIE

W tym Scenariuszu musicie przetrwać wiele Rund okrążeni przez rozjuszone wrogie mutanty. Na szczęście od samego początku jesteście dobrze uzbrojeni. Ponadto musicie bronić instalacji centrum badawczego, ponieważ wściekłe mutanty chcą ją za wszelką cenę zniszczyć.

TYP SCENARIUSZA: Obrona

(KROK 1) WYBIERZCIE I ULÓŻCIE MAPĘ

(KROK 2) ZNAJDŹCIE I ROZŁÓŻCIE KARTY SPECJALNE ORAZ ŻETONY

- Znajdźcie karty INSTALACJA i PUNKTY WEJŚCIA w talii Specjalnej i połóżcie je obok Mapy.
- Umieśćcie żeton Instalacji na dowolnym polu, które nie jest całkowicie odcięte od reszty Mapy. Aby pamiętać, że Wrogowie traktują Instalację jako obiekt Dużej Uwagi, oznaczcie ją żetonem Dużej Uwagi z puli żetonów Przetrwania w Zonie.
- ***Uwaga:*** *Ruch Wrogów aktywowany przez kartę Instalacji nie jest Aktywacją Wroga, więc Wrogowie z mogą wykonać ten ruch.*
- Umieśćcie oba żetony Punktów Wejścia w miejscach Punktów Wejścia.

(KROK 3) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE 4 KARTY PRZYGOTOWANIA (I ICH ŻETONY)

(KROK 4) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ANOMALIE

(KROK 5) DOBIERZCIE I UMIEŚĆCIE ŻETONY NIEZNANEGO I WROGÓW

- Najpierw usuńcie 3 żetony z puli .
- Umieśćcie 3 stosy złożone z 7 losowych w miejscach .
- Dobierzcie 1 kartę Wroga Mutanta, 1 kartę Wroga Mutanta i 1 kartę Wroga Mutanta. Następnie w zależności od rozmieśćcie odpowiednie żetony Drużyny Wrogów na danej karcie Wroga, po czym umieśćcie odpowiednią liczbę figurek Wrogów w miejscach dla Wrogów, począwszy od Rozproszonych miejsc:
  - 1 Stalker: 1 Wróg , 1 Wróg , 3 Wrogów
  - 2 Stalkerów: 1 Wróg , 1 Wróg , 4 Wrogów
  - 3 Stalkerów: 1 Wróg , 2 Wrogów , 4 Wrogów
  - 4 Stalkerów: 1 Wróg , 2 Wrogów , 5 Wrogów +
- Figurka Wroga zaczyna w miejscu dla Wroga Bossa.

(KROK 6) ROZMIEŚĆCIE ŻETONY ŁUPU

- Rozmieśćcie 2 losowe w każdym miejscu na .

(KROK 7) PRZYGOTUJCIE TALIĘ WYDARZEŃ

- Dobierzcie 9 losowych kart z talii Wydarzeń Przetrwania w Zonie i ułóżcie z nich stos obok Mapy. To talia Wydarzeń tej rozgrywki.

(KROK 8) WYBIERZCIE STALKERÓW I WYPOSAŻENIE

- W tej rozgrywce drużyna ma 25 000 na zakup Wyposażenia.

(KROK 9) ROZMIEŚĆCIE STALKERÓW NA PLANSZY

- Rozmieśćcie Stalkerów w dowolnych miejscach w Zasięgu 1 od pola z żetonem Instalacji. Pamiętajcie, że w tym Scenariuszu Stalkerów NIE umieszcza się w specjalnych Punktach Startu!

GŁÓWNY CEL SCENARIUSZA:

- **Przegracie natychmiast**, gdy Instalacja zostanie zniszczona.
- **Wygracie natychmiast**, gdy na Mapie nie będzie żadnych figurek Wroga i , a Instalacja nie zostanie zniszczona.
- **Wygracie**, jeżeli przetrwacie do końca ostatniej Rundy, a Instalacja nie zostanie zniszczona.

ZASADY SPECJALNE:

- W tym Scenariuszu ZAWSZE rozpatrujecie 1 z każdego stosu w trakcie kroku Aktywatorów Losu, a nie tylko przy wyniku . Żeby o tym pamiętać, umieśćcie 1 nieużywany żeton na karcie POMOCY PRZEBIEGU RUNDY PRZETRWANIA W ZONIE.

KSIĄŻKA SKRYPTÓW PRZETRWANIA W ZONIE

001 *Powietrze wiruje. Mroczny wir uderza w cel i miota nim jak szmacianą lalką.*

Przesuwaj Wroga będącego celem wzdłuż LW twojego strzału, aż uderzy w Mur lub dotrze do krawędzi Mapy. Ten Wróg otrzymuje i .

Odrzuć ten Przedmiot.

002 *Powietrze rozjarza się dziwnym blaskiem, ścianki rur stają się przezroczyste. Widzisz coraz większy obszar wokół siebie. I coraz więcej wcześniej ukrytych szczegółów.*

Możesz odwrócić awersem do góry nie więcej niż 5 i na Mapie (nie rozpatrujesz ich).

Następnie umieść swojego Stalkera w miejscu z Punktem Startu i daj mu .

003 *W piwnicy jest skład amunicji.*

Każdy Stalker w Bunkrze może wziąć 2 dowolne Magazynki.

004 *Zmutowane szczury!*

Otrzymujesz 6 (możesz rzucić na Obronę).

005 *Coś kryje się w mroku i warczy tak złowieszczo, że włosy stają ci dęba.*

Zdecyduj, co robisz:

- ◊ **Strzel w tamtą stronę** – Odrzuć 1, 2 albo 3 Broni, której właśnie używasz, i umieść swój na polu, które zajmujesz, a następnie przejdź do Skryptu **284**.
- ◊ **Rzuć coś w tamtą stronę** – Odrzuć 1 Przedmiot i przejdź do Skryptu **133**.
- ◊ **Próbuj uciec** – Najpierw określ, ile wysiłku w to włożysz: odejmij sobie 1, 2 albo 3 PŻ. Następnie przejdź do Skryptu **089**.
- ◊ **Po prostu czekaj** – Przejdź do Skryptu **320**.

006 *Nagle licznik Geigera wydaje z siebie serię ostrych trzasków, ostrzegając przed silnym promieniowaniem wydostającym się z zalanego pomieszczenia. Instynkt każe ci zachować ostrożność, ponieważ pozornie spokojna woda skrywa zabójcze, niewidzialne zagrożenie.*

Umieść na każdym polu Zatopionego Pomieszczenia (jeśli są dostępne) znacznik Promieniowania na Mapie.

Jeżeli w Zatopionym Pomieszczeniu znajduje się jakiś Stalker, musi natychmiast zwiększyć swoją dawkę Promieniowania o 6.

Znajdź kartę Zwłok w talii Przygotowania (jeśli jest dostępna) i połóż ją obok Mapy.

Następnie umieść znacznik Zwłok na dowolnym polu w Zatopionym Pomieszczeniu.

009 *Znajdujesz zupełnie nową zbroję – leżącą na półce, jak gdyby nigdy nic.*

Otrzymujesz 1 Pancerz Poziomu III.

012 *To miejsce jest większe, niż ci się zdawało! Wąskie betonowe korytarze plączą się, a ty błądzisz w ciemnościach. W końcu znajdujesz wyjście... i coś jeszcze!*

Otrzymujesz 1 Przedmiot. Następnie umieść swojego Stalkera na dowolnym polu Wnętrza w Zasięgu 4+ od żetonu Ciemnego Wejścia.

014 *Pan Szczur wiele widzi i słyszy. Czasami nawet dzieli się plotkami.*

Możesz spojrzeć na awers pierwszej karty Wydarzenia. Potem ją odłóż.

017 *Nagle w powietrzu rozlega się trzask, gdy kula snajpera sięga celu. Jeden z przeciwników natychmiast upada na ziemię – nie zdążył nawet wykrzyczeć ostrzeżenia.*

Wiodący Stalker wybiera 1 Wroga albo na dowolnym polu Zewnętrza. Ten Wróg ginie.

020 *Ku swojemu zaskoczeniu doznajesz halucynacji. Masz pewność, że jesteś kimś innym. Ta iluzja zdezorientowała cię i na chwilę pozbawiła kontaktu z rzeczywistością.*

Zastąp twoją aktualną kartę Stalkera nową, dobraną spośród nieużywanych kart Stalkerów. Zatrzymujesz wszystkie karty Wyposażenia, statusy itp. Jeżeli chcesz, możesz zmienić figurkę Stalkera na inną.

Jeżeli któreś z twoich zasobów (np. Amunicja do twojej Broni, twoje PŻ) przekraczają limit określony dla nowego Stalkera, musisz odrzucić nadmiarowe zasoby.

023 *Czasami trzeba działać szybko. Okazja właśnie umknęła, a teraz modlisz się, żeby karma nie zemściła się na tobie.*

Odrzuć kartę Prośby o Pomoc.

025 *Sprawa załatwiona. Bułka z masłem.*

Odrzuć figurkę Wroga oznaczoną żetonem Celu.

Następnie umieść figurkę Pani Sęp na dowolnym polu w Zasięgu 1 od zabitego Wroga i poza LW Wrogów. Jeżeli nie ma takiej możliwości, usuń Panią Sęp z gry.

028 *Silnik wreszcie zaskoczył i pojazd budzi się do życia!*

Umieść swój żeton na swoim polu.

Poruszaj żeton Pojazdu do przodu, dopóki nie dotrze do pierwszego Muru, Nieprzekraczalnego Terenu lub skraju Mapy. Zatrzyma się, gdy dotknie tego Muru itd.

Jeżeli po drodze przejedzie przez jakieś Jednostki:

Stalkerzy: Odsuń ich z drogi o 1 pole oraz:

- Otrzymują i .

ALBO

- Otrzymują 12 (mogą rzucić na Obronę).

Wrogowie: Odsuń ich z drogi o 1 pole. Otrzymują i Ranę Ciężką.

030 *Wizg słabnie, a ogłuszacz robi się dziwnie cichy.*

Usuń ze wszystkich Stalkerów i Wrogów w Zasięgu 4 od Ogłuszacza.

Następnie umieść na karcie Ogłuszacza. Zaciął się i trzeba go naprawić, aby znowu zaczął działać.

032 *Furia na twarzy Izloma sprawia, że wygląda prawie jak człowiek. Zgarbiona postać porusza się zadziwiająco szybko jak na kogoś z tak powykręcanymi kończynami i łapie cię w żelazny uścisk.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Umieść twojego Stalkera na polu Izloma.

Możesz próbować wyrwać się z uścisku: Rzuć 1 . Możesz dodać do tego rzutu maksymalnie 2 , tracąc 2 PŻ za każdą otrzymaną . Jeżeli rzucisz co najmniej 3 ★, uda ci się uwolnić. W przeciwnym wypadku stracisz 8 PŻ, i otrzymasz .

034 *Jakieś niewiele warte papiery i...*

Otrzymujesz 10 000 . Odrzuć żeton i kartę Sejfu.

036 *To był stalker. Jeden z nas...*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup, 2 Artefakty i 1 Pancerz. Odrzuć żeton i kartę Zwłok.

038 *Czy to dobry pomysł? Ten wrak prawie świeci od promieniowania!*

Rzuć :

- – Otrzymujesz 1 Przedmiot (jeżeli jest to pierwsza Akcja Przeszukania w Radioaktywnym Wraku w tej rozgrywce, otrzymujesz zamiast tego 1 Wyjątkowy Łup).
- – Umieść 1 na obecnie używanej Broni (nie możesz przekroczyć limitu Amunicji).
- , – Otrzymujesz 1 .

040 *Ten przerażający wróg wydaje okrzyk bojowy, po czym rusza na ciebie, rozpędzając się z każdym dudniącym krokiem.*

Wróg Porusza się maksymalnie o w stronę najbliższego Stalkera w LW.

Tego ruchu nie można przerwać, jeśli Stalker nie znajduje się w Zasięgu 1 od .

Jeżeli jakiś Stalker znajduje się w Zasięgu 1 od , odwraca się w stronę tego Stalkera i Porusza się maksymalnie o (tego ruchu nie można przerwać). Porusz tego Stalkera razem z , aby zakończyli ruch na tym samym polu. Podczas tego Ruchu rzucasz na Aktywację Anomalii tylko raz za każdą Anomalię (ponieważ Stalker jest wleczony przez Wroga), ale ich efekty oddziałują zarówno na Wroga, jak i na Stalkera.

Po rozpatrzeniu Ruchu Stalker zwiększa swoją dawkę Promieniowania o najwyższą wartość spośród pól, przez które przeszedł.

Następnie Stalker traci wszystkie pozostałe PŻ (jeżeli spowoduje to, że jego PŻ spadną do 0, otrzymuje też Ranę Krytyczną).

042 *Po ostrożnym otwarciu skrzynki okazuje się, że znajdują się w niej różne skarby.*

Odrzuć dowolną liczbę . Następnie odrzuć ten żeton Skrzynki i wykonaj rzut :

- – Przejdź do Skryptu **121**.
- – Przejdź do Skryptu **099**.
- – Otrzymujesz 10 (możesz rzucić na Obronę). Wykonując rzut na Obronę, możesz użyć tylu dodatkowych , ile zostało odrzuconych przed rzutem . Otrzymujesz 1 Artefakt, 1 Broń, 1 Przedmiot i 2000 .
- – Otrzymujesz 10 (możesz rzucić na Obronę). Wykonując rzut na Obronę, możesz użyć tylu dodatkowych , ile zostało odrzuconych przed rzutem . Otrzymujesz 1 Artefakt, 2 Przedmioty i 1000 .

044 *Uff, udało ci się uciec. Wrogowie zostali daleko w tyle. Wreszcie nic ci nie grozi.*

Sprawdź, czy spełnione są wszystkie Warunki zwycięstwa tego Scenariusza. Jeśli tak, rozgrywka kończy się wygraną. Jeżeli nie, przegrywasz.

047 *Co za pech! Los uwziął się na Gogę, któremu nie udało się uniknąć ataku węża.*

Usuń z gry kartę i figurkę Gogi.

050 *Powietrze zaczyna skrzyć i falować. Na wysokości twojej głowy unosi się i lekko kołysze dziwny świecący obiekt.*

Zdecyduj, co robisz:

- ◊ **Zabierasz go** – Przejdź do Skryptu **141**.
- ◊ **Zostawiasz go** – Przejdź do Skryptu **176**.

052 *Przeczesujesz warsztat w poszukiwaniu czegoś przydatnego.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **224**.
- – Otrzymujesz 1 Akcesorium. Oznacz kartę Warsztatu żetonem . Nie możesz ponownie użyć Akcji Przeszukania.
- – Otrzymujesz 1 Przedmiot.
- – Otrzymujesz 2 .

054 *Pudełko otwiera się z ledwie słyszalnym metalicznym skrzypnięciem.*

Odrzuć tę Skrzynkę i , następnie rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **244**.
- – Przejdź do Skryptu **077**.
- – Przejdź do Skryptu **252**.
- – Przejdź do Skryptu **234**.

056 *Zaraz... Co to jest?*

Odrzuć żeton i kartę Zwłok, następnie rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **162**.
- – Przejdź do Skryptu **186**.
- – Przejdź do Skryptu **127**.
- – Przejdź do Skryptu **266**.

058 *Zanurzasz się w cuchnącej czarnej wodzie…*

Rzuć :

- – Znajdujesz coś wyjątkowego! Umieść na tej karcie żeton , a następnie przejdź do Skryptu **207**.
- – Znajdujesz coś ciekawego! Umieść na tej karcie żeton , a następnie przejdź do Skryptu **080**.
- , – Niczego nie znajdujesz. Przynajmniej na razie.

Podczas tej możesz poświęcić 3 PŻ (ile razy chcesz), żeby ponownie rzucić .

060 *Przez dłuższy czas wędrujesz ciemnymi korytarzami. Nagle słyszysz, że ktoś nadepnął na szkło, jednak jest już za późno. Czujesz mocne uderzenie w tył głowy i robi się jeszcze ciemniej… Budzisz się po chwili i słyszysz oddalające się kroki.*

Odrzuć całe Wyposażenie poza aktualnie używanym Pancerzem i Bronią (odrzuć także zainstalowane Akcesoria).

Umieść swojego Stalkera na polu z żetonem Studzienki, którą weszła twoja postać. Następnie otrzymujesz .

062 *Dziękuję, to było wspaniałe. Stalkerzy muszą sobie pomagać. Do następnego! I zostajesz z niczym.*

Odrzuć kartę Prośby o Pomoc.

064 *Podnosisz się z ziemi, wszystko masz odrętwiałe, rozglądasz się. Co się stało?*

Umieść na twoim polu.

Otrzymujesz 1 Artefakt.

Leczysz 6 PŻ i otrzymujesz oraz .

066 *Rozlega się głośny huk! Jedna z min wybuchła bez wyraźnego powodu.*

Jeżeli na Mapie znajduje się więcej niż 1 żeton Miny Gogi, wybierz jeden z nich.

Dla każdej Jednostki na polu z żetonem Miny rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Inni: Rozpatrz to zdarzenie jako Atak z efektem Rozprysku.

Umieść 1 żeton Dziury na dowolnym Murze na tym polu (jeżeli są tam jakieś Mury). Żetony Dziur należy traktować jak Drzwi.

067 *Okolicą wstrząsa potężny wybuch.*

Umieść twój na polu z żetonem Ładunku Wybuchowego.

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 12 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 8 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Lekka.

Jeżeli na krawędzi pola z żetonem Ładunku Wybuchowego jest Mur, umieść na niej 1 żeton Dziury. Żetony Dziur należy traktować jak Drzwi.

Odrzuć żeton i kartę Ładunku Wybuchowego.

Teraz jak zwykle rozpatrz wierzchnią kartę Wydarzenia.

069 *Ten brudny labirynt rur i przewodów zdaje się nie mieć końca. Wreszcie docierasz na powierzchnię… Ale czy naprawdę jesteś u celu?*

Umieść swojego Stalkera na polu z żetonem Studzienki znajdującym się najbliżej dowolnej figurki Anomalii.

071 *Po bezpośrednim trafieniu śmigłowiec błyskawicznie staje w płomieniach i zaczyna spadać, ciągnąc za sobą pióropusz ognia. Siła zderzenia z ziemią uwalnia falę ognia i odłamków, która przetacza się przez okolicę.*

Rzuć :

- – Umieść żeton Gruzowiska na krawędzi dowolnego pola Zewnętrza, na którym znajduje się co najmniej 1 Stalker.
- , , – Umieść żeton Gruzowiska na krawędzi dowolnego pola Zewnętrza.

Znajdź kartę Gruzowiska (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy.

Na polu, na którym został umieszczony żeton Gruzowiska:

- Umieść żeton Ognia. Znajdź kartę Ognia (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy.
- Umieść żeton Wyjątkowego Łupu (jeżeli jest dostępny) i 6 .
- Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 16 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

074 *Kiedy ostrożnie przemierzasz pustkowia Strefy, zauważasz niespodziewany ruch. Grupka mutantów przebiega w pobliżu, ich niepokojące formy sprawiają, że przez chwilę twoje serce bije szybciej. Te mutanty zwykle są niegroźne, jednak ich nagłe pojawienie się sprawiło, że zjeżyły ci się włosy na karku. To dowód, że na rozległym i nieprzewidywalnym obszarze Strefy nie można tracić czujności.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Umieścić swój żeton na swoim polu i aktywuj najbliższego Wroga. Oznacza to, że dobierzesz kartę Aktywacji Dużej Uwagi i rozpatrzysz poszczególne kroki tylko dla tego najbliższego Wroga.

076 *Jeszcze coś tam jest…*

Możecie stracić 3 PŻ, aby otrzymać 3 Artefakty.

077 *Nieźle, ten pancerz chyba nadal się do czegoś nadaje.*

Otrzymujesz 1 Pancerz Poziomu II, 1 Wyjątkowy Łup i 1 Akcesorium Poziomu I.

079 *Silos wybucha, rozrzucając wokół płonące odłamki stali.*

Umieść twój na polu z żetonem Silosu.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 od Silosu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 8 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Pozostałe elementy: Rozpatrz to zdarzenie jako Atak z efektem Rozprysku.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 2 od Silosu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 4 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Lekka.

Po rozpatrzeniu wybuchu Silosu odrzuć żeton i kartę Silosu.

080 *Nad wodą unosi się artefakt. Szybko go zgarniasz.*

Otrzymujesz 1 Artefakt.

Jeżeli masz Akcesorium typu Detektor, przejdź do Skryptu **236**.

W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

082 *Znajdujesz nowoczesny gadżet wciśnięty między zardzewiałego kałacha i częściowo rozebraną strzelbę.*

Otrzymujesz Wyjątkowy Łup Prototyp 13-0623 (jeżeli jest dostępny).

Jeżeli w Zbrojowni nie ma , Zbrojownia jest pusta. Odrzuć tę kartę.

084 *W zaciszu pustego pomieszczenia świat zdaje się wirować. To brutalne przypomnienie o twojej samotności. W tej niepokojącej ciszy mierzysz się z tym uczuciem, jedną z najokrutniejszych rzeczy w Zonie.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Jeżeli grasz solo, przejdź do Skryptu **139**.

Jeżeli na Mapie znajduje się więcej niż 1 Stalker: Samotność pośród gruzów cywilizacji daje ci się we znaki. Kulisz się i wołasz towarzyszy. To żaden wstyd, nawet najtwardsi ze Stalkerów miewają słabe dni. Otrzymujesz , umieść na twoim polu.

086 *W mroku gęstym jak smoła tracisz równowagę i upadasz. Uderzenie o ziemię pozbawia cię przytomności. Kiedy odzyskujesz świadomość, okazuje się, że skradziono twoje rzeczy. Pewnie jakaś szumowina wykorzystała panujące tu ciemności.*

Przetasuj Wyposażenie, które masz w Plecaku, i odrzuć 2 losowe karty.

088 *Zdaje się, że nasza cenna przynęta ma kłopoty!*

Każdy Wróg, który nie ma , Porusza się maksymalnie o 3 pola w stronę Cennego Urządzenia. Tego Ruchu nie można przerwać.

Następnie jeżeli jakiś Wróg znajduje się na polu z Cennym Urządzeniem, dochodzi do zwarcia: odrzuć żeton i kartę Cennego Urządzenia, a także 1 Wroga z tego pola.

089 Rzuć :

Jeżeli wypadło tyle samo lub więcej niż PŻ poświęconych, aby uciec, nie udaje ci się. Przejdź do Skryptu **320**.

W innym wypadku przejdź do Skryptu **242**.

091 *Na szczęście w pobliżu jest Lepka Łapa. Od niego zawsze można coś kupić. Ale chyba coś mi zginęło… Gdzie to jest?*

Każdy Stalker w Zasięgu 2 od Lepkiej Łapy musi wybrać Przedmiot, który odrzuci.

094 *Twój stan się pogarsza, a objawy się nasilają. Ból i dyskomfort są coraz trudniejsze do zniesienia.*

Odrzuć i odejmij sobie 3 PŻ.

Jeżeli w Zasięgu 1 znajduje się inny Stalker, przejdź do Skryptu **165**.

095 *Auć! Od początku coś ci mówiło, że to kiepski pomysł… Wyciągasz z dziury swoją krwawiącą rękę.*

Tracisz 4 PŻ.

097 *Niewielka piwnica wygląda, jakby przez jakiś czas mieszkało w niej stado mutantów. Nie znajdziesz tu zbyt wiele.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup oraz 3 Akcesoria.

Jeżeli masz Akcesorium typu Detektor, przejdź do Skryptu **183**.

W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

099 *Kiedy otwierasz pojemnik, okazuje się, że warto było się wysilić.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup, 3 Artefakty, 1 Pancerz Poziomu III, 3 Przedmioty i 3000 .

101 *Mam tu taki pancerz, możemy się zamienić.*

Możesz odrzucić obecnie używany Pancerz, żeby otrzymać losowy Pancerz tego samego lub wyższego Poziomu.

Następnie odrzuć kartę Prośby o Pomoc.

103 *Przez chwilę widzisz dziwny kształt Poltergeista. Następnie ponownie pojawia się kula błyskawic i wszystkie nieprzymocowane przedmioty zbliżają się do ciebie.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Przenieś wszystkie o 2 pola w kierunku twojego pola. Otrzymujesz 2 + 2 za każdy w Zasięgu 2 od ciebie (możesz rzucić na Obronę).

Następnie Poltergeist próbuje się ukryć: umieść go na wybranym polu w Zasięgu 4+ od ciebie.

104 *Masz szczęście. Dziwne warczenie powoli cichnie…*

Nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

106 *Potężne wyładowanie z maszyny leci w dal. Słyszysz, że w coś trafiło.*

Odrzuć 1 wybraną figurkę Anomalii z Mapy i umieść na tym polu twojego Stalkera.

Jeżeli na Mapie nie było figurki Anomalii, odrzuć żeton i kartę Dziwnego Urządzenia (twój Stalker zostaje na swoim polu).

109 *Maszyna obraca się powoli, wydobywają się z niej kłęby dymu, a z silnika dobiega głośne zawodzenie.*

Umieść swój żeton na swoim polu.

Możesz obrócić żeton Pojazdu w dowolną stronę (Koparka zostaje na miejscu, ale obraca się jej łyżka).

W trakcie ruchu/obracania żeton Pojazdu nie może nachodzić na Mury. Jeżeli na drodze Pojazdu znajduje się jakiś Mur, przerwij obracanie żetonu.

Jeżeli na drodze Pojazdu znajdują się jakieś Jednostki, przesuń je o 1 pole od żetonu Pojazdu (po prostu uskakują).

111 *Nie ma tu nic ciekawego, tylko zmutowane szczury!*

Możesz otrzymać 8 (możesz rzucić na Obronę), żeby umieścić na tej karcie (jeśli nie ma na niej tego żetonu).

113 *Naciskasz spust dziwnego urządzenia. Rozlega się cichy szum i...*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **143**.
- – Przejdź do Skryptu **279**.
- – Przejdź do Skryptu **001**.
- – Przejdź do Skryptu **305**.

115 *Z rozbitego silosu wypływa rzeka ognia.*

Umieść 1 żeton Ognia na polu z Silosem i na każdym sąsiednim polu. Znajdź kartę Ognia (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy (jeżeli jeszcze jej tam nie ma).

Odrzuć kartę Silosu.

116 *Ten wystający z ziemi odłamek sączy ci słowa prosto do mózgu: „Twoja droga dobiega końca. Przyjdź do mnie". Dziwny śpiew dochodzący z pulsującego korytarza hipnotyzuje wszystkich wokół. Czujesz, że wbrew własnej woli chcesz tam iść, jakby jakaś niewidzialna siła przyciągała cię do źródła tej pieśni. Lecz teraz coś się zmieniło...*

Każdy Wróg mający LW do Odłamka Monolitu otrzymuje i .

Każdy Stalker mający LW do Odłamka Monolitu może otrzymać i , żeby wyleczyć 6 PŻ.

118 *Wynocha! To mój teren!*

Wybrany Wróg w Zasięgu 2 od Timura otrzymuje Ranę Ciężką.

Następnie umieść Timura na dowolnym polu w Zasięgu 2+ od Wrogów i Stalkerów. Jeżeli nie ma takiej możliwości, usuń Timura z gry.

121 *O rety, co za znalezisko!*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup, 3 Artefakty, 1 Broń Poziomu III, 3 Magazynki do tej Broni, 1 Akcesorium (dowolnego poziomu, pasujące do wylosowanej Broni) i 2000 .

123 *Wizg brzmi prawie jak słowa wymieszane z jękami straszliwego bólu. Ciarki przebiegają ci po plecach.*

Umieść na polu z żetonem Ogłuszacza.

Umieść po 1 na każdym sąsiednim polu.

Następnie każdy Stalker na polu z żetonem Ogłuszacza otrzymuje .

125 *Nie trzeba było naciskać tego guzika... Co to za dziwaczna maszyna?*

Odrzuć z Mapy jeden wybrany żeton umieszczony przez kartę Przygotowania (np. żeton Pomieszczenia, żeton Pojazdu, żeton Studzienki itp.).

Następnie umieść twojego Stalkera na dowolnym polu na Mapie.

Jeżeli odrzucisz żeton Pomieszczenia, umieść na sąsiednim polu wszystkie znajdujące się na nim Jednostki (lub na najbliższych polach, jeśli nie wszystkie zmieszczą się na jednym).

127 *Sądząc po stroju, to był jakiś naukowiec.*

Dobierz 5 Przedmiotów i zatrzymaj wszystkie Przedmioty Medyczne. Pozostałe wtasuj z powrotem do talii Przedmiotów.

Otrzymujesz dostępny żeton najlepszego Pojemnika na Artefakty (niezależnie od posiadanego Pancerza).

Następnie otrzymujesz kartę Prototyp 13-0623 z talii Wyjątkowego Łupu (jeżeli jest dostępna).

129 *Uwaga, RPG!*

Dla każdej Jednostki na polu z żetonem Obserwacji rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę) i .

Wrogowie: -1 .

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 od pola z żetonem Obserwacji rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 8 (można rzucić na Obronę) i .

Wrogowie: Rana Ciężka.

Następnie odrzuć Obserwację, i kartę Wybranego Celu.

131 *Dobra, wielka spluwa! Dokładnie tego mi trzeba!*

Zaatakuj poniższą bronią, dodaj kości Strzelania Stalkera jako kości Ataku swojej broni:

CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY
Zasięg skuteczny: –
Zasięg maksymalny: 6
Amunicja: 6
Krótka seria: X | 6 |

Liczba trafionych celów jest równa zużytej Amunicji. Za każdy zużyty znacznik Amunicji rozpatrz wynik rzutu dla 1 wybranego Celu w Zasięgu i LW.

132 *Co za pech! Los uwziął się na Antina, któremu nie udało się uniknąć ataku węża.*

Usuń z gry kartę i figurkę Antina.

133 *Masz szczęście. Dziwne warczenie powoli cichnie...*

Nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

134 *Wróg rzuca się na ciebie i powala cię na ziemię.*

Ten Wróg wykonuje Atak na Stalkera w Zasięgu 3 i LW. Po Ataku ten Stalker otrzymuje .

137 *Kiedy wchodzisz do pomieszczenia, ktoś wstaje z ławki. To najemniczka. Jeśli wydostaniesz ją z więzienia, pomoże ci w tej wyprawie.*

Jeżeli żeton Nieznajomego jest dostępny, umieść go na twoim polu, następnie znajdź w talii Postaci kartę Pani Sęp i połóż ją obok Mapy.

Gdy Pani Sęp jest w grze, na Mapie nie może pojawić się inna Nieznajoma Postać.

139 *Samodzielna eksploracja Zony sprawiła, że umiesz radzić sobie z przeciwnościami. Bierzesz głęboki wdech i przygotowujesz się.*

Otrzymujesz , umieść 1 na każdym z twoich żetonów Tury. Kiedy wykonujesz , odrzuć 1 zamiast przesuwać w dół żeton Tury.

140 *Biedaczek... Kolejna ofiara Zony.*

Otrzymujesz 2 Przedmioty i 1 Broń (bez Amunicji).

Odrzuć żeton i kartę Zwłok.

141 *Otrzymujesz 1 Artefakt.*

Następnie umieść twojego Stalkera w miejscu z Punktem Startu i daj mu .

143 *Urządzenie wyrzuca z siebie niepozorną, błyszczącą srebrem kulę, która leci łukiem i upada u stóp zaskoczonych przeciwników. Przez chwilę nic się nie dzieje. Potem rozpętuje się piekło.*

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 20 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Ten Wróg ginie.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: -1 .

Odrzuć ten Przedmiot.

145 *Przeglądasz półki i skrzynki zgromadzone w zakurzonym magazynie. Chyba jest tu coś wartego uwagi.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **222**.
- – Przejdź do Skryptu **152**.
- – Przejdź do Skryptu **330**.
- – Przejdź do Skryptu **009**.

147 *Wokół ciebie rozciąga się duża, ciemna jaskinia. W ścianach oraz podłodze widzisz niezliczone pęknięcia i czarne dziury. W stertach gruzu zauważasz jakieś śmieci i odpadki.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **275**.
- – Przejdź do Skryptu **004**.
- – Przejdź do Skryptu **111**.
- – Przejdź do Skryptu **398**.

149 *Robi się tu zbyt niebezpiecznie, nawet dla Pana Szczura. Dlatego postanowił uciec i zaczekać, aż sytuacja się uspokoi.*

Umieść 2 na polu z figurką Pana Szczura.

Następnie usuń z gry kartę i figurkę Pana Szczura.

152 *Natrafiasz na skrytkę jakiegoś stalkera, który chyba o niej zapomniał.*

Otrzymujesz 1 Artefakt i 3 .

Jeżeli w talii Wydarzeń są mniej niż 3 karty Wydarzeń, przejdź do Skryptu **212**.

W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

155 *A nu, cziki briki i w damke!*

Wybierz Stalkera z największą liczbą PŻ. Umieść żeton Obserwacji na polu tego Stalkera.

Po pierwszej tej postaci będzie ona ścigana przez nieznaną liczbę Wrogów, a ty przejdziesz do Skryptu **256**, żeby dowiedzieć się, co się stanie. W turze tego Stalkera umieść żeton jako przypomnienie.

157 *Nie trzeba było tu przychodzić! Nagle czujesz zatapiające się w twoim ciele ostre kły, a po chwili ogromna siła odrywa cię od ziemi i ciska tobą o ścianę.*

Otrzymujesz 12 (możesz rzucić na Obronę).

Następnie umieść twojego Stalkera na dowolnym z 2 pól położonych tuż przy wyjściach z żetonu Rury.

159 Jeżeli po raz pierwszy w tej grze rozpatrujesz Akcję naprawy broni zamontowanej w Opancerzonym Wraku, nie udaje ci się jej zreperować, ale otrzymujesz 1 Broń (z pełnym zapasem Amunicji) oraz 3 Magazynki do tej Broni.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje (wróć do gry na Mapie).

160 *Zardzewiała oś skrzypi, ale jeśli włożysz w to więcej siły, powinna ustąpić.*

Każdy Stalker na tym polu rzuca .

Ponadto każdy z nich może wydać 3 PŻ, aby rzucić dodatkową .

Możesz przesunąć żeton Pojazdu o 1 pole za każdą wyrzuconą . Możesz obrócić żeton Pojazdu o 90 stopni za każdą wyrzuconą .

W trakcie ruchu/obracania żeton Pojazdu nie może nachodzić na Mury. Jeżeli

na drodze Pojazdu znajduje się jakiś Mur, przerwij obracanie żetonu.

Jeżeli na drodze znajdują się jakieś Jednostki, przesuń je o 1 pole od żetonu Pojazdu (po prostu uskakują).

162 *Nagle ciało porusza się i wyciąga ku tobie martwą rękę.*

Otrzymujesz 4 (możesz rzucić na Obronę).

Znajdź kartę Wroga Zombie (jeśli jest dostępna) i połóż ją obok Mapy (nie umieszczaj na niej żadnego żetonu Drużyny Wrogów).

Umieść na tym polu 1 figurkę Wroga Zombie. Jeżeli w puli nie ma figurek Zombie, weź figurkę znajdującą się najdalej od Stalkerów i przenieś ją tutaj.

164 *Zombie zbliża się do ciebie w ślimaczym tempie. Nagle w jego przykrytych bielmem oczach dostrzegasz błysk zrozumienia. Stwór zatrzymuje się i niezbornie próbuje uścisnąć ci dłoń. „Miło cięęęęę widzieć, przyjacielu, kooooope laaaat". Wykorzystasz tego nieszczęśnika czy może zakończysz jego udręczone życie?*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

1 Zombie w twoim Pomieszczeniu otrzymuje .

165 *To cholerstwo musi być zaraźliwe. Ale chyba już mi lepiej.*

Uwaga! Przeczytaj ten Skrypt w tajemnicy przed resztą graczy.

Możesz przekazać kartę Choroby innemu Stalkerowi w Zasięgu 1 (ten Stalker musi ją rozpatrzyć). Jeżeli to zrobisz, odzyskasz 6 PŻ.

Nie możesz omówić tej decyzji z pozostałymi graczami.

166 *Pułapka wybucha ci prosto w twarz!*

Rzuć 5 i zastosuj efekt dla wszystkich Jednostek na polach Zbrojowni:

Stalkerzy: Tracisz tyle PŻ, ile wypadło na kościach ★.

Wrogowie: Traktuj to jak Atak wymierzony w Tułów Wroga.

Następnie odrzuć kartę Zbrojowni i umieść na twoim polu żetony i .

167 *Stalowe drzwi sejfu otwierają się...*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **258**.
- – Przejdź do Skryptu **194**.
- – Przejdź do Skryptu **378**.
- – Przejdź do Skryptu **034**.

169 *Czasami Zona jest gościnna, a wybrana przez ciebie droga prowadzi zgodnie z twoimi przewidywaniami. To jeden z tych dobrych dni. Bezbłędnie odnajdujesz drogę pod ziemią i docierasz do szukanego wyjścia.*

Możesz umieścić twojego Stalkera na wybranym polu z żetonem Studzienki.

171 *Nagle okolicą wstrząsa ogłuszająca eksplozja, a skład amunicji znika w widowiskowej kuli ognia. Ziemia drży ci pod stopami, a cały obszar spowija chmura pyłu.*

Usuń z Mapy wszystkie żetony Uwagi. Umieść z puli żetonów Przetrwania w Zonie na polu Zbrojowni albo Magazynu Amunicji. Odrzuć ten żeton na koniec tej Rundy. Odrzuć też kartę Zbrojowni / Magazynu Amunicji (i żeton Tego Pomieszczenia).

Dla każdej jednostki na polach Zbrojowni / Magazynu Amunicji rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 od tych pól rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 6 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Lekka.

173 *Powietrze gęstnieje i faluje. Dzieje się coś dziwnego... Widzisz siebie gdzieś daleko na dole. Wokół ciebie zapadają całkowite ciemności. W końcu tracisz przytomność.*

Dodaj 1 losową kartę Wydarzenia na spód talii Wydarzeń.

Następnie umieść swojego Stalkera na dowolnym polu na Mapie. Otrzymujesz .

175 *Ogłuszacz wydaje dziwne, świergoczące dźwięki. Coś poszło nie tak.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **262**.
- – Przejdź do Skryptu **030**.
- – Przejdź do Skryptu **123**.
- – Przejdź do Skryptu **350**.

176 Umieść swojego Stalkera na dowolnym polu Zewnętrza na Mapie. Otrzymujesz .

178 *Burza osiąga gwałtowne apogeum, błyskawica przecina niebo i uderza w kogoś w pobliżu.*

Jeżeli na planszy jest Wróg i znajduje się na polu Zewnętrza:

- *Piorun razi Bossa*: otrzymuje Ranę Ciężką.

W przeciwnym razie, jeśli Wiodący Stalker znajduje się na polu Zewnętrza:

- *Piorun razi Wiodącego Stalkera*: Postać traci 10 PŻ.

Potem burza mija. Odrzuć tę kartę.

179 *Cyk! Słyszysz szczęk zamka. Otwiera się jakaś skrytka...*

Otrzymujesz 3 Wyjątkowe Łupy.

181 *Kiedy wchodzisz do pogrążonego w półmroku pomieszczenia, podmuchy powietrza unoszą kurz. Kogo tu więziono i dlaczego?*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **390**.
- – Przejdź do Skryptu **232**.
- – Przejdź do Skryptu **137**.
- – Przejdź do Skryptu **295**.

183 *Tu jesteś! Zawsze warto mieć ze sobą odpowiedni sprzęt.*

Otrzymujesz 3 Artefakty.

184 *Wróg przestaje strzelać i...*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Rzuć :

- – Zacięła się główna broń Wroga. Otrzymuje on .
- , – Przejdź do Skryptu **198**.
- – Przejdź do Skryptu **385**.

186 *To pułapka!*

Otrzymujesz 4 (możesz rzucić na Obronę).

Umieść na tym polu 1 Wroga .

Jeżeli w puli nie ma figurek Wrogów , weź figurkę znajdującą się najdalej od Stalkerów i przenieś ją tutaj.

188 *Wielkie dziury w ziemi... Nienawidzę ich. Zawsze coś się w nich czai, żeby nagle wyskoczyć i złapać kogoś w najmniej oczekiwanym momencie.*

Wybierz 1 Stalkera albo Wroga w Zasięgu 1 od Ciemnego Wejścia i rozpatrz:

Stalkerzy: Nagle coś mocno łapie cię za nogi! Masz tylko chwilę, żeby się ratować! Odrzucasz 3 (Amunicji) do twojej Broni ALBO otrzymujesz 10 (możesz rzucić na obronę). Jeżeli odrzucisz Amunicję, umieść swój na polu, które zajmujesz.

Wrogowie: Cień ciemniejszy niż noc wyłania się z otworu i chwyta nieszczęsną ofiarę, która znika w mgnieniu oka. Odrzuć tę figurkę Wroga.

190 *Błądząc w ciemnościach, potykasz się o coś. Macasz dookoła i zdajesz sobie sprawę, że to zwłoki. Instynktownie zaczynasz szukać cennego łupu.*

Dobierz 3 losowe i rozpatrz je.

Jeżeli dobierzesz z 3 , otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup zamiast tych .

192 *Licznik Geigera trzeszczy nieustannie, a maska ociera ci się nieprzyjemnie o twarz. Czujesz się klaustrofobicznie. Musisz oprzeć się pokusie ściągnięcia maski, jeśli nie chcesz wystawić się na falę szkodliwego promieniowania.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Rzuć . Jeżeli wyrzucisz co najmniej 1 , zwiększ twoją dawkę Promieniowania o 12.

Możesz odrzucić , aby ponownie rzucić kością.

194 *Co tu tak błyszczy? Zaraz, czy to jest to, co mi się wydaje?*

Otrzymujesz 3 Artefakty i 5000 .

Odrzuć żeton i kartę Sejfu.

196 *Kiedy dotykasz unoszącego się tuż nad ziemią artefaktu, czujesz zawroty głowy i dziwną lekkość. Kiedy się otrząsasz, widzisz, że jesteś przed wejściem do tunelu.*

Umieść Stalkera na polu sąsiadującym z drzwiami Radioaktywnego Tunelu, przed żetonem Tunelu.

198 *„Ej, łap!" – wróg rzuca w twoją stronę granat!*

Wybierz jedną z możliwości:

- ◊ **Kryć się!** – Przesuń w dół jeden ze swoich żetonów Tury, jak podczas wykonywania , i Rusz się o 1 pole. Następnie rzuć 2 . Za każdy wyrzucony 1 ★ tracisz 1 PŻ.
- ◊ **Odrzuć go!** – Rzuć 2 . Jeżeli wypadną co najmniej 2 : *granat wybucha ci w rękach*, tracisz wszystkie pozostałe PŻ (jeżeli przez to twoje PŻ spadły do 0, otrzymujesz Ranę Krytyczną). Jeżeli wypadną mniej niż 2 , każdy Wróg na polu z Bandytą staje się celem Ataku 10 ★ wymierzonego w Tułów.

199 *Kiedy schodzisz po betonowych schodach w zimną ciemność, odkrywasz, że ktoś urządził tu sobie kryjówkę.*

Weź 2 Wyjątkowe Łupy i 3 z puli (jeśli są dostępne) i rozpatrz je.

200 *Mam nadzieję, że ci się to przyda.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.

Następnie odrzuć kartę Prośby o Pomoc.

203 *Nie masz wątpliwości, że to „coś" powinno być już martwe. Ale po chwili zwłoki wstają i obracają się w twoją stronę...*

Umieść zabitego Wroga na polu, na którym zginął. Odwróć go w kierunku Stalkera.

205 *Część skrzynek odstawiono na bok i oznaczono symbolem Powinności. Zdaje się, że jesteś w jednym z ich składów zaopatrzenia. Możesz go ograbić, ale uważaj na pułapki.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.

Możesz dobrać następną kartę Wyjątkowego Łupu. Jeżeli to zrobisz, rzuć :

Jeśli wypadła jakaś , uruchamiasz pułapkę! Jeżeli wypadła , odrzuć wszystkie znalezione karty Wyjątkowych Łupów i przejdź do Skryptu **166**.

207 *Zauważasz, że coś jest w wodzie. Błyskawicznie sięgasz tam ręką i cieszysz się bogactwem.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.

Jeżeli masz Akcesorium typu Detektor, przejdź do Skryptu **076**.

W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

210 *Pies uważnie ci się przygląda, jego paciorkowate oczy śledzą każdy twój ruch. Nie wydaje się, żeby był agresywny. Przynajmniej na razie.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Wybierz jedną z możliwości:

◊ **Aport!** – Odrzuć 1 i porusz Psa maksymalnie o w kierunku pola w Zasięgu 4 od twojego Stalkera.

◊ **Masz tu pyszne jedzonko!** – Odrzuć 1 Przedmiot typu **Żywność** i usuń tego Psa z Mapy.

212 *Nikt by mnie nigdy nie namówił, żeby włożyć głowę do tej dziury. Ale w tej sytuacji...*

Wybierz jedną z możliwości:

◊ **Sprawdzę, czy w tej dziurze coś jest** – Przejdź do Skryptu **282**.

◊ **Lepiej nie ryzykować** – Nic się nie dzieje (wróć do gry na Mapie).

213 *Tunel szybko staje się niestabilny, musisz uciekać!*

Umieść Stalkera (i wszystkie pozostałe Jednostki znajdujące się w Radioaktywnym Tunelu) na polu sąsiadującym z drzwiami Radioaktywnego Tunelu, przed żetonem Tunelu (albo na najbliższych mu polach, jeśli nie da się tam postawić wszystkich Jednostek). Następnie usuń żeton i kartę Radioaktywnego Tunelu.

215 *Kupujesz czy nie? Nie zamierzam tracić tu całego dnia!*

Jeżeli na karcie Kaliny znajdują się jakieś , możesz je kupić. Za każdy Kaliny, który chcesz nabyć, odrzuć karty Wyposażenia i Kuponów o łącznej wartości 500 albo większej. Dopiero po zakupie odrzuć i dobierz 1 kartę Artefaktu, żeby dowiedzieć się, co udało ci się kupić.

Po zakończeniu tej wymiany umieść Kalinę na wybranym polu w Zasięgu 2+ od Stalkerów.

216 *Nie masz wątpliwości, że to zostało zamknięte w skrzyni w waszym obozie. Jak to się tu znalazło? Nieważne, na pewno przyda się w tej sytuacji.*

Jeżeli czytasz ten Skrypt po raz pierwszy, umieść na tym polu 5 Przedmiotów, 2 Akcesoria Poziomu I, 1 Pancerz Poziomu II i 1 Magazynek każdego typu. To wasza Skrytka.

Teraz możesz dowolnie przenieść karty Wyposażenia oraz Magazynki między twoim PDA i Skrytką. Kiedy skończysz, wróć do gry na Mapie.

218 *Światło twojej latarki przebija się przez mrok podziemi, oświetlając wirujące w powietrzu drobiny kurzu. Uważnie nasłuchujesz. W tych ciemnych korytarzach żyje wiele wrednych stworzeń.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **169**.
- – Przejdź do Skryptu **286**.
- – Przejdź do Skryptu **069**.
- – Przejdź do Skryptu **254**.

220 *Czujesz drapnięcie i ból. Po chwili dziwne warczenie powoli cichnie...*

Otrzymujesz 6 (możesz rzucić na Obronę).

222 *Jest, leży w zapomnianej skrzynce na najwyższej półce. Ale cacko!*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.

W Magazynie nie zostało już nic wartościowego. Odrzuć kartę Magazynu.

224 *Między przeróżnymi rupieciami, klamotami i drobiazgami znajdujesz skarb.*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup. Oznacz kartę Warsztatu żetonem . Nie możesz ponownie użyć tu Akcji Przeszukania.

Otrzymujesz żeton Klucza. Gdy Stalker z żetonem Klucza wejdzie na pole z Pancernymi Wrotami lub Zamkniętymi Drzwiami (jeżeli są w grze), może je natychmiast otworzyć.

226 *Wtem ściany pękają, sypią się kaskady gruzu. Każdy odłamek to zabójczy pocisk, ponure przypomnienie nieustannego rozpadu Zony.*

Umieść na swoim polu żeton Gruzowiska. Znajdź kartę Gruzowiska (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy.

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę) i .

Wrogowie: Rozpatrz to jako Atak o wartości 10 ★, trafiający w Część Ciała znajdującą się najwyżej na karcie Wroga (np. Głowa w przypadku Bandyty).

Następnie rzuć :

Jeżeli – umieść 1 żeton Dziury na wybranym Murze na tym polu. Żetony Dziur należy traktować jak Drzwi.

Odrzuć tę kartę.

228 *Znajdujesz zamkniętą szafkę, a w niej sprawny egzoszkielet, gotowy do użycia!*

Otrzymujesz Wyjątkowy Łup Egzoszkielet (jeżeli jest dostępny).

Jeżeli w Zbrojowni nie ma , Zbrojownia jest pusta. Odrzuć tę kartę.

230 *Co za pech! Los uwziął się na Wołodię, któremu nie udało się uniknąć ataku węża.*

Usuń z gry kartę i figurkę Wołodii.

232 *Więzień leży skulony na podłodze. Nie żyje.*

Znajdź kartę Zwłok w talii Przygotowania i połóż na twoim polu żeton Zwłok (jeśli jest dostępny).

234 *Zestaw granatów różnego typu.*

Dobierz 5 Przedmiotów i zatrzymaj wszystkie **Granaty**. Następnie wtasuj pozostałe z powrotem do talii Przedmiotów.

236 *Jeszcze coś tam jest...*

Możesz stracić 3 PŻ, aby otrzymać 2 Artefakty.

237 *Niestety polowania nie zawsze kończą się sukcesem. Tak było w tym wypadku. Pani Sęp się przeliczyła i to polowanie okazało się jej ostatnim. Słuch o niej zaginął.*

Usuń z gry kartę i figurkę Pani Sęp.

239 *Działania pod osłoną nocy umożliwiają skradanie się, ale wiążą się z różnymi niebezpieczeństwami. Jeden niewłaściwy krok może sprawić, że ktoś zostanie ranny.*

Możesz Poruszyć się maksymalnie o 5 pól. Możesz, ale nie musisz, Poruszyć twój żeton Uwagi, jeśli nie znajdujesz się w LW Wroga. Kiedy zakończysz Ruch, rzuć 1 za każde pole, o które się Poruszysz. Jeżeli wyrzucisz co najmniej 1 , otrzymasz i stracisz 2 PŻ za każdą wyrzuconą .

241 *To miejsce jest większe, niż ci się zdawało! Wąskie, betonowe korytarze plączą się, a ty błądzisz w ciemnościach. W jednym z mniejszych pomieszczeń znajdujesz skrytkę z ciężkim pancerzem. To chyba pomieszczenie, w którym dopasowywano wojskowe ubiory.*

Dobierz 3 karty Pancerza. Możesz zatrzymać 1 z nich, a pozostałe wtasuj z powrotem do talii Pancerzy.

Następnie umieść twojego Stalkera na dowolnym polu Wnętrza w Zasięgu 4+ od żetonu Ciemnego Wejścia.

Umieść żeton na karcie Ciemnego Wejścia.

242 *Uff, udało mi się uciec w ostatniej chwili! Nie wiem, co to było, ale nie chcę tego więcej widzieć!*

Umieść twojego Stalkera na dowolnym z 2 pól położonych tuż przy wyjściach z żetonu Rury.

244 *Widzisz pieczołowicie ułożony pancerz i kilka przedmiotów pomocniczych.*

Otrzymujesz 1 Pancerz Poziomu III, 1 Wyjątkowy Łup i 1 Akcesorium Pancerza.

246 *To nie są zwłoki. Ten nieszczęśnik jeszcze żyje!*

Wybierz jedną możliwość lub obie:

◊ **Pomóż mu** – Odrzuć 1 Przedmiot **Medyczny**. Jeżeli to zrobisz, stan rannej osoby ustabilizuje się.

◊ **Okradnij go** – Otrzymujesz 3 Przedmioty.

Następnie odrzuć kartę Zwłok.

249 *Kalina chyba znalazła coś zbyt cennego, by się tym dzielić. Po pewnym czasie zniknęła.*

Umieść 2 na polu z figurką Kaliny. Następnie usuń z gry kartę i figurkę Kaliny.

252 *Broń w doskonałym stanie!*

Otrzymujesz 1 Broń Poziomu III i 1 Magazynek do tej Broni.

254 *Pręty zainstalowane w murach blokują ci drogę. Co teraz?*

Wybierz jedną z możliwości:

◊ **Próbujesz je wyłamać** – Tracisz 3 PŻ, następnie umieść twojego Stalkera na wybranym polu z żetonem Studzienki.

◊ **Próbujesz znaleźć inną drogę** – Przesuń swoje żetony Tury na sam dół, aby zaznaczyć, że nie masz już żadnych w tej Rundzie, następnie umieść twojego Stalkera na wybranym polu z żetonem Studzienki.

◊ **Zawracasz** – Umieść twojego Stalkera na polu z żetonem Studzienki, którą weszła ta postać.

256 Wszyscy Wrogowie Ludzie Poruszają się maksymalnie o wartość w kierunku pola z żetonem Obserwacji. Następnie rozpatrz Atak. Jeżeli którzyś z tych Wrogów mają , odrzuć ten , zamiast ich Poruszać.

Następnie odrzuć Obserwację, i kartę Wybranego Celu.

258 *Jak to się tu zmieściło?*

Otrzymujesz 1 Artefakt, 2000 i 2 Przedmioty z talii Wyjątkowych Łupów.

Odrzuć żeton i kartę Sejfu.

260 *Ogromna ręka Nibyolbrzyma unosi się w powietrze, po czym uderza w ziemię. Potężna fala uderzeniowa powala cię na ziemię, broń wypada ci z rąk. Bestia jest tuż obok ciebie, więc musisz działać szybko.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Otrzymujesz . Umieść twoją Broń w Plecaku (nie wlicza się ona do limitu pojemności Plecaka).

261 *W niektórych sytuacjach trzeba działać szybko.*

Odrzuć kartę Ostrzału Wspierającego.

Wybierz 1 pole na Mapie.

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 12 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: -1 .

262 *Wizg się nasila, a ogłuszacz zaczyna świecić, po czym wybucha.*

Dla każdej Jednostki na polu z żetonem Ogłuszacza i na wszystkich sąsiednich polach rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 9 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rozpatrz to jako trafienie w tułów Wroga z siłą 9 ★.

264 Rzuć :
- – Przejdź do Skryptu **173**.
- – Przejdź do Skryptu **050**.
- – Przejdź do Skryptu **002**.
- – Przejdź do Skryptu **290**.

266 *Dziwnie ubrany facet. Co on tu robił i skąd się wziął? Nigdy się tego nie dowiemy. Ale możemy dowiedzieć się, co miał w plecaku.*

Otrzymujesz 3 Wyjątkowe Łupy.

Otrzymujesz żeton Klucza. Gdy Stalker z żetonem Klucza wejdzie na pole z Pancernymi Wrotami lub Zamkniętymi Drzwiami (jeżeli są w grze), może je natychmiast otworzyć.

268 *Zauważasz coś dziwnego wewnątrz tego ruchomego obłoku…*

Umieść pod żetonem Chmury żeton Wyjątkowego Łupu (jeżeli jest dostępny) i 3 losowe .

Od tej chwili, gdy przesuwasz żeton Chmury, przesuń też znajdujące się pod nim żetony.

Stalkerzy mogą podnosić te żetony tak, jakby zostały umieszczone na tym polu.

270 *Nagle coś wybucha! Goga ma dzisiaj pecha…*

Dla każdej Jednostki na polu z Gogą rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Inni: Potraktuj to jak Atak z efektem Rozprysku.

Umieść 1 żeton Dziury na dowolnym Murze na tym polu (jeżeli są tam jakieś Mury).

Następnie usuń z gry kartę i figurkę Gogi.

271 Jeżeli jest to Wróg Dystansowy , przejdź do Skryptu **361**.

Jeżeli jest to Wróg Szarżujący , przejdź do Skryptu **134**.

273 Jeżeli na Mapie nie umieszczono Miny Gogi – przejdź do Skryptu **270**.

W przeciwnym wypadku przejdź do Skryptu **066**.

275 *Coś ciekawego!*

Jeżeli na tej karcie znajduje się żeton , nic się nie dzieje.

W przeciwnym razie otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup. Umieść na tej karcie żeton .

277 *Kiedy schylasz się po Artefakt, zauważasz, że pod gruzami kryje się coś jeszcze. Twój licznik Geigera trzaska alarmująco.*

Możesz zwiększyć swoją dawkę Promieniowania o 4 (zmodyfikowaną o wartość Promieniowania na Mapie Pancerza), żeby otrzymać 1 Wyjątkowy Łup.

279 *Ognisty promień trafia w cel i nagle wszystko wokół niego staje w płomieniach.*

Znajdź kartę Ognia w talii Specjalnej i połóż ją obok Mapy.

Umieść 1 żeton Ognia na Wrogu, który był celem.

Umieść 1 żeton Ognia na polu celu i wszystkich sąsiednich.

Odrzuć ten Przedmiot.

281 *Szczury! Wylewają się rzeką ze studzienki i gryzą cię w nogi. To jednak nie był skoczek pustynny.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Odrzuć 1 Przedmiot typu **Żywność** ALBO odrzuć co najmniej 4 karty Wyposażenia ALBO odejmij sobie 6 PŻ i odrzuć .

282 Rzuć :
- – Przejdź do Skryptu **179**.
- – Przejdź do Skryptu **339**.
- – Przejdź do Skryptu **311**.
- – Przejdź do Skryptu **095**.

284 Rzuć :

Jeżeli wypadło tyle samo co odrzuconej Amunicji lub więcej, nie udaje ci się. Przejdź do Skryptu **320**.

W przeciwnym wypadku przejdź do Skryptu **133**.

286 *Przeklęte ciemności. Pechowo potykasz się o wystający z ziemi zakrzywiony pręt, co omal nie kończy się skręceniem nogi!*

Tracisz 3 PŻ, następnie umieść twojego Stalkera na wybranym polu z żetonem Studzienki.

288 *Coś tam żyje! Nagle dziwne dzikie zwierzę rzuca się do ataku. Jest tak ciemno, że nie widzisz go dokładnie.*

Rzuć :
- – Przejdź do Skryptu **157**.
- – Przejdź do Skryptu **005**.
- – Przejdź do Skryptu **220**.
- – Przejdź do Skryptu **299**.

290 Nic się nie dzieje (wróć do gry na Mapie).

292 *Dziękuję za życzliwość i…*

Rzuć :
- – Przejdź do Skryptu **101**.
- – Przejdź do Skryptu **200**.
- – Przejdź do Skryptu **300**.
- – Przejdź do Skryptu **062**.

295 *Ktoś bardzo stara się pozostać niezauważonym. Kiedy świecisz latarką na skuloną postać, ta zaczyna ci dziękować raz za razem.*

Jeżeli żeton Handlarza jest dostępny, umieść go na twoim polu. Następnie znajdź w talii Postaci kartę Lepkiej Łapy i połóż ją obok Mapy.

Gdy Lepka Łapa jest w grze, na Mapie nie może pojawić się inny Handlarz.

296 *O kurka! To cię zaskoczyło… Silos wybucha, a wraz z nim chyba połowa świata!*

Umieść twój na polu z żetonem Silosu.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 2 od Silosu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 8 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Pozostałe elementy: Rozpatrz to zdarzenie jako Atak z efektem Rozprysku.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 3 i 4 od Silosu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 4 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Lekka.

Po rozpatrzeniu wybuchu Silosu odrzuć żeton i kartę Silosu.

298 *Cała okolica zaczyna mocno drżeć. Coś się zmieniło.*

Każdy Stalker w Zasięgu 3 zamienia wszystkie swoje na Magazynki (pasujące do używanej Broni).

Każdy Wróg na Mapie posiadający więcej niż 1 – -3.

Następnie umieść swojego Stalkera na polu z Punktem Startu.

299 *Coś kryje się w mroku i warczy tak złowieszczo, że włosy stają ci dęba.*

Zdecyduj, co robisz:
- ◊ **Strzel w tamtą stronę** – Odrzuć 1, 2 albo 3 do Broni, której właśnie używasz, i umieść swój na polu, które zajmujesz, a następnie przejdź do Skryptu **284**.
- ◊ **Rzuć coś w tamtą stronę** – Odrzuć dowolny Przedmiot i przejdź do Skryptu **133**.
- ◊ **Spróbuj uciec** – Najpierw określ, ile wysiłku w to włożysz: odejmij sobie 1, 2 albo 3 PŻ. Następnie przejdź do Skryptu **089**.
- ◊ **Po prostu czekaj** – Przejdź do Skryptu **104**.

300 *Widziałem niektórych z nich i wiem, skąd przyszli. Opowiem ci więcej.*

Możesz odwrócić awersem do góry maksymalnie 4 ze stosów na Mapie (nie rozpatruj ich).

Następnie odrzuć kartę Prośby o Pomoc.

303 *Dziwne urządzenie budzi się do życia i cicho warkocze, słychać dźwięk działających zębatek oraz obwodów. Po kilku chwilach jakaś niewidzialna siła zaczyna oddziaływać na otoczenie i usuwa najbliższą anomalię, jakby nigdy jej tam nie było. Nagłe zniknięcie zagrożenia za sprawą tajemniczego oddziaływania tego urządzenia sprawia, że zapada niepokojąca cisza, a niebezpieczna okolica zmienia się w mgnieniu oka.*

Znajdź figurkę Anomalii najmniej oddaloną od Dziwnego Urządzenia. Odrzuć ją wraz z jej nakładką i , jeżeli były tam jakieś.

305 Oślepiająco jasna błyskawica z głośnym łoskotem uderza w cel!

Umieść na twoim polu.

Każda Jednostka w Zasięgu 1 od pola docelowego otrzymuje i .

Odrzuć ten Przedmiot.

307 *To nie był zwyczajny granat…*

Umieść na polu docelowym.

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 12 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Dla każdej Jednostki w Zasięgu 1 rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 8 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Lekka.

310 *Co za pech! Los uwziął się na Pawła, któremu nie udało się uniknąć ataku węża.*

Usuń z gry kartę i figurkę Pawła.

311 *No proszę, ktoś skitrał tu forsę na czarną godzinę.*

Otrzymujesz 5000 .

313 *Maszyna ożywa z rykiem, wypluwa z siebie gryzący dym i zapewne alarmuje o twojej obecności wszystkich dookoła.*

Umieść żeton na twoim polu.

Poruszaj żeton Pojazdu do przodu, dopóki nie dotrze do pierwszego Muru, Nieprzekraczalnego Terenu lub skraju Mapy. Zatrzyma się, gdy dotknie tego Muru itd.

Jeżeli na drodze Pojazdu znajdują się jakieś Jednostki, przesuń je o 1 pole od żetonu Pojazdu (po prostu uskakują).

316 *Hej, jest tu coś ciekawego?*

Wybrany Stalker w Zasięgu 1 od Janka może odrzucić , żeby wybrać jedną z możliwości:
- ◊ Umieść 1 na polu z figurką Janka.

ALBO
- ◊ Odwróć awersem do góry dowolne 3 na Mapie (nie rozpatruj ich).

318 *Dobra, wielka spluwa! Dokładnie tego mi trzeba!*

Zaatakuj poniższą bronią, dodaj kości Strzelania Stalkera, jakby ten Stalker Atakował własną Bronią:

USZKODZONY CKM
Zasięg skuteczny: –
Zasięg maksymalny: 6
Amunicja: ∞ (nie kończy się)
Przygwożdżenie: Za każdą przydziel .
Krótka seria: 0 | X |

Możesz rzucić maksymalnie 4 , ale jeżeli wyrzucisz 12 lub więcej , to po rozpatrzeniu efektu strzału CKM się zacina (umieść na tej karcie).

Możesz rozdzielić i efekty pomiędzy Cel i wszystkich Wrogów znajdujących się w Zasięgu i twojej LW.

319 *Zardzewiałe zawiasy przy drzwiach skrzypią niemiłosiernie. Czujesz powiew wilgotnego powietrza z podziemi.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **199**.
- – Przejdź do Skryptu **003**.
- – Przejdź do Skryptu **345**.
- – Przejdź do Skryptu **097**.

320 *Nagle mrok wokół ciebie gwałtownie ożywa, zamieniając się w wir czarnych szponów i kłów! Po krótkiej, brutalnej walce leżysz w kałuży krwi, a złowieszcze warczenie znowu się oddala.*

Otrzymujesz 10 (możesz rzucić na Obronę).

Następnie przejdź do Skryptu **005**.

322 *Dziś w nocy ciemności są gęste jak smoła. Przypominają ciężką płachtę, która tłumi wszelkie nadzieje na pojawienie się światła.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **086**.
- – Przejdź do Skryptu **190**.
- – Przejdź do Skryptu **352**.
- – Przejdź do Skryptu **239**.

324 *Brzdęk! Za tobą spadają metalowe kraty! Więzienie znów jest zamknięte, ale teraz to ty jesteś w potrzasku.*

Umieść ponownie żeton Zamkniętych Drzwi na Drzwiach Więzienia. Połóż obok Mapy kartę Zamkniętych Drzwi.

325 *Ogłuszacz stoi bezczynnie i cierpliwie czeka, aż ktoś go naprawi.*

Rzuć :

- , – Auć, prąd kopie! Tracisz 5 PŻ ALBO odrzuć żeton i kartę Ogłuszacza (Ogłuszacz zostaje zniszczony).
- , – Urządzenie naprawione. Odrzuć z karty Ogłuszacza.

328 *Ciemna dziura zdaje się zapraszać cię do środka. Nie potrafisz się oprzeć jej nawoływaniu i niebawem jesteś już wewnątrz.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Porusz swojego Stalkera o 3 pola w stronę żetonu Tajemniczej Jaskini / Ciemnego Wejścia. To oznacza, że twój Stalker po zakończeniu ruchu znajdzie się wewnątrz Tajemniczej Jaskini / Ciemnego Wejścia.

Następnie otrzymujesz .

330 *W rogu pomieszczenia, za gnijącymi skrzynkami zauważasz karabin.*

Otrzymujesz 1 Broń Poziomu III.

332 *Po zanurkowaniu słyszysz stłumione dźwięki wydawane przez wrogów. Woda jest lodowata i starasz się nie myśleć o promieniowaniu.*

Zanurkuj: Umieść twojego Stalkera na zaznaczonym polu (za Murem w tym budynku). Większość Wrogów nie może cię tam dosięgnąć. Kiedy twój Stalker jest pod wodą (czyli na polu oznaczonym jako Zatopione Pomieszczenie), podczas rozpatrywania karty Aktywacji Wroga tracisz 3 PŻ (na koniec Aktywacji Wroga). Możesz wynurzyć się w każdej chwili, a jeśli to zrobisz, umieść twojego Stalkera na większym polu Zatopionego Pomieszczenia (na polu, które nie znajduje się za Murem).

334 *Ci wrogowie atakują z furią. Masz niewielkie szanse na ucieczkę bez szwanku.*

Wybrany Wściekły Wróg w Zasięgu 2 od jakiegoś Stalkera Porusza się maksymalnie o w stronę tego Stalkera, następnie wykonuje swój Atak (jeśli może to zrobić). Tego Ruchu nie można przerwać, chyba że Stalker znajdzie się w LW Wroga. Zamiast odnosić , rzucasz :

- – Udaje ci się uniknąć ataku i znaleźć lukę w obronie Wroga. Wykonaj Akcję Nóż, ignorując ograniczenia Zasięgu, a do wyniku dodaj 5★.
- – Tracisz połowę aktualnych PŻ (zaokrąglij w górę).
- – Tracisz 10 PŻ.
- – Tracisz wszystkie pozostałe PŻ (jeżeli spowoduje to, że twoje PŻ spadną do 0, otrzymujesz też Ranę Krytyczną).

337 *Do twojego umysłu wtargnęły obce myśli, które mącą ci w głowie, zmuszają cię do rzucenia broni i do ucieczki.*

Jeżeli kilku Stalkerów spełnia wymagania tego Skryptu, wybierz jednego z nich.

Odrzuć używaną Broń i Rusz się poza LW Kontrolera.

339 *Zwykłe śmieci…*

Otrzymujesz 3.

340 *Kiedy metalowa powłoka zostaje przebita, rozlega się głośny świst. Z silosu zaczynają się wydobywać dziwne opary…*

Jeżeli karta Trującej Chmury już wcześniej była w grze, nic się nie dzieje, gdy Silos zostaje zniszczony. Odrzuć kartę Silosu.

W przeciwnym wypadku umieść kartę Chmury (jeśli jest dostępna) na polu z żetonem Silosu. Znajdź kartę Trującej Chmury w talii Przygotowania i połóż ją obok Mapy. Następnie odrzuć kartę Silosu.

343 *Kiedy ruszasz, podłoga załamuje się pod tobą z przerażającym trzaskiem i spadasz w ciemność poniżej. Lądujesz na gruzach w piwnicy, wzniecając chmurę pyłu.*

Jeżeli w grze nie ma kafla Ruin Zaginionego Terytorium albo Pola Makowego, znajdź kafel Ruin Zaginionego Terytorium i połóż go obok Mapy. Umieść na twoim polu.

Umieść twojego Stalkera na polu z na kaflu Ruin. Umieść twój na twoim polu.

Odrzuć tę kartę.

345 *Kiedy wchodzisz do pomieszczenia, okazuje się, że jest tam radiostacja. Ten sprzęt nadal działa.*

Możesz spojrzeć na awers pierwszej karty Wydarzenia. Potem ją odłóż.

Chwileczkę, czy jest tu inne przejście?

Jeżeli chcesz je otworzyć, przejdź do Skryptu **374**.

W przeciwnym wypadku nie dzieje się nic więcej (wróć do gry na Mapie).

348 *Dobrze, wreszcie coś ciekawego!*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup.

350 *Ogłuszacz wydaje coraz głośniejsze dźwięki. Zasłaniasz uszy, a wszyscy w okolicy robią to samo.*

3 wybranych Wrogów na Mapie otrzymuje .

352 *Ktoś albo coś wykorzystuje ciemności i zdolność widzenia w mroku, by zyskać przewagę. Jesteś łatwym celem – przed niewidzialnym wrogiem chroni cię tylko instynkt i znajdujące się tu skromne osłony.*

Otrzymujesz . Odrzuć z Mapy twój żeton Uwagi. Następnie umieść na twoim polu.

354 *To miejsce jest większe, niż ci się zdawało! Wąskie, betonowe korytarze plączą się, a ty błądzisz w ciemnościach. W końcu znajdujesz wyjście…*

Umieść twojego Stalkera na wybranym polu Wnętrza w Zasięgu 3 (zignoruj Mury albo Nieprzekraczalny Teren) od żetonu Ciemnego Wejścia.

357 *Jeżeli podeprzesz ten głaz jakimś kijem, a potem przeciągniesz napięty sznurek do tej beczki paliwa, to…*

Rzuć :

- – Umieść pod tym żetonem Pułapki po 1 żetonie Ognia, i , jeśli są dostępne. Znajdź kartę Ognia (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy.
- – Umieść pod tym żetonem Pułapki po 1 żetonie Ognia i , jeśli są dostępne. Znajdź kartę Ognia (w talii Specjalnej) i połóż ją obok Mapy.
- – Umieść pod tym żetonem Pułapki po 1 żetonie i , jeśli są dostępne.
- – Umieść pod tym żetonem Pułapki po 1 żetonie i , jeśli są dostępne.

360 *To miejsce jest większe, niż ci się zdawało! Wąskie, betonowe korytarze plączą się, a ty błądzisz w ciemnościach. Docierasz do niewielkiego pomieszczenia z radiostacją. Na biurku leżą mapy i dokumenty. Na pierwszy rzut oka to wyjątkowo cenne znalezisko.*

Możesz oznaczyć dowolną Prośbę, jeśli jakaś jest w grze, jako spełnioną (zastępują ją znalezione dokumenty!). Zaznacz to, umieszczając na tej prośbie żeton .

Ponadto otrzymujesz 3000 .

Następnie umieść twojego Stalkera na dowolnym polu Wnętrza w Zasięgu 4+ od żetonu Ciemnego Wejścia.

Umieść żeton na karcie Ciemnego Wejścia.

361 *Napór wroga sprawia, że zaczynasz się chwiać.*

Ten Wróg wykonuje Atak przeciwko Stalkerowi w Zasięgu 3 i LW. Po Ataku ten Stalker otrzymuje .

362 *Wynocha! To mój teren!*

Wybrany Stalker w Zasięgu 2 od Timura otrzymuje 8 (można rzucić na Obronę).

Następnie umieść Timura na dowolnym polu w Zasięgu 2+ od Wrogów i Stalkerów. Jeżeli nie ma takiej możliwości, usuń Timura z gry.

365 *Całą okolicą wstrząsa głośny wybuch. I co? To wszystko?*

Usuń z Mapy wszystkie żetony Uwagi.

Wybrani Wrogowie na Mapie otrzymują i/lub (łącznie 3 żetony statusów).

Umieść swojego Stalkera na dowolnym polu w Zasięgu 3.

368 *Sprzedaję tu nie tylko złom. Zobacz, jakie mam niezwykłości…*

Dobierz 3 Przedmioty i 1 Wyjątkowy Łup – to rzeczy, które Janek ma na sprzedaż. Możesz kupić dowolne z jego towarów: odrzuć karty Wyposażenia i Kupony o łącznej wartości równej albo większej od całkowitej wartości Wyposażenia, które chcesz nabyć.

Możesz też, niezależnie od ceny, kupić Przedmioty Janka, płacąc za każdy 1 Wódką „Kozak", a za każdy Wyjątkowy Łup – 1 Artefaktem.

Po zakończeniu tej wymiany umieść Janka na wybranym polu w Zasięgu 2+ od Stalkerów.

370 *Dobrze. To kto będzie dzisiaj naszym celem?*

Możesz odrzucić dowolne karty Wyposażenia i Kupony o łącznej wartości równej albo większej od:

- 0 – Aby celem był 1 Wróg Monolitowiec (tak, ta opcja jest darmowa).
- 100 – Aby celem był 1 Wróg .
- 1000 – Aby celem był 1 Wróg .
- 5000 – Aby celem był Wróg .

Jeżeli postanowisz nie płacić za zlecenie, nic się nie dzieje (wróć do gry na Mapie).

W innym wypadku: Umieść żeton Celu na wybranej figurce Wroga. Usuń z Mapy figurkę Pani Sęp i połóż ją na jej karcie.

373 *Doznajesz halucynacji, tracisz przytomność i trafiasz do świata przerażających wizji. To umysłowe cierpienie sprawia, że rzeczywistość się rozmywa, a ty zastanawiasz się, co jest prawdziwe, a co wyobrażone.*

Otrzymujesz . Następnie umieść wszystkich Wrogów na Mapie, na polach sąsiadujących z twoim.

Możesz odrzucić 1 Przedmiot **Antypsioniczny**, aby zignorować te efekty.

374 *To tylko moja wyobraźnia czy głęboko w tunelu słychać jakieś głosy?*

Znajdź kartę Punktu Wejścia w talii Specjalnej i połóż ją obok Mapy.

Następnie umieść znacznik Punktu Wejścia A (jeśli jest dostępny) na dowolnym kaflu Bunkra.

Jeżeli żetony i karta Punktów Wejścia są niedostępne (ponieważ już są w grze), nic się nie dzieje.

Uwaga! Jeżeli rozgrywasz scenariusz LIKWIDACJA, nie umieszczaj żetonu Punktu Wejścia.

376 *Rozlega się głośny strzał. Ktoś wziął was na celownik! Obóz wcale nie był opuszczony.*

Każdy Stalker w tym Pomieszczeniu otrzymuje 8 (można rzucić na Obronę).

Zanim wykonasz rzut, możesz otrzymać , żeby zwiększyć Obronę Stalkera o 2 .

378 *Oj, co za niespodzianka!*

Otrzymujesz 1 Wyjątkowy Łup i 5000 .

Odrzuć żeton i kartę Sejfu.

380 *Teraz powinien działać...*

Umieść żeton Ciężkiego Karabinu Maszynowego (jeśli jest dostępny) na polu z żetonem Opancerzonego Wraku. Umieść ten żeton tak, aby dokładnie wskazywał północ, wschód, południe albo zachód. Znajdź kartę Ciężkiego Karabinu Maszynowego w talii Przygotowania (jeśli jest dostępna) i połóż ją obok Mapy.

Następnie umieść 6 (Amunicji) na karcie Ciężkiego Karabinu Maszynowego.

Jeżeli żeton Ciężkiego Karabinu Maszynowego jest niedostępny, przejdź do Skryptu **159**.

382 *Zbrojownia jest pełna zapalników, spłonek i łusek. To dosłownie beczka prochu, gotowa wybuchnąć ci prosto w twarz. Ostrożnie, stalkerze.*

Rzuć :

- – Przejdź do Skryptu **386**.
- – Przejdź do Skryptu **228**.
- – Przejdź do Skryptu **205**.
- – Przejdź do Skryptu **082**.

384 *Wróg szybko przygotowuje RPG i celuje w ciebie z morderczym zamiarem. To ta chwila, kiedy trzeba brać nogi za pas!*

Wybierz Stalkera znajdującego się w LW Wroga Człowieka. Umieść żeton Obserwacji na polu tego Stalkera.

Po pierwszej tego Stalkera to pole zostanie trafione strzałem z RPG, a ty przejdziesz do Skryptu **129**, żeby dowiedzieć się, co się stanie. W turze tego Stalkera umieść żeton jako przypomnienie.

385 *„Zostaw swoje rzeczy i wynoś się stąd! Obiecuję, że nie strzelę!" – zdaje się, że ten wróg nie chce tracić na ciebie amunicji.*

Możesz odrzucić karty Wyposażenia o łącznej wartości 4000 i odrzucić całą Amunicję do twojej Broni. Jeżeli to zrobisz, ten Wróg otrzyma .

W przeciwnym wypadku ten Wróg cię Atakuje.

386 *Na stole warsztatowym znajdujecie prawdziwy skarb przykryty tłustą szmatą. To legendarny Obiekt 62, gotowy do użycia.*

Otrzymujesz kartę Broni Działo Gaussa (jeśli jest dostępna). Tej Broni nie można przeładować.

Jeżeli w Zbrojowni nie ma , Zbrojownia jest pusta. Odrzuć tę kartę.

388 *Gdy zgarniasz artefakt, cały tunel zaczyna drżeć i walić się, zasypując cię odłamkami betonowego gruzu.*

Otrzymujesz 10 (możesz rzucić na Obronę). Zanim wykonasz rzut, możesz odrzucić , żeby zwiększyć swoją Obronę o 2 .

390 *Więzienie jest opustoszałe, od dawna nikogo tu nie przetrzymywano.*

Jeżeli w talii Wydarzeń są więcej niż 2 karty Wydarzeń, przejdź do Skryptu **324**.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje (wróć do gry na Mapie).

393 *Ktoś musiał być strasznie głodny... Antin zjadł nasze zapasy!*

Każdy Stalker w Zasięgu 2 od Antina odrzuca wszystkie Przedmioty typu Żywność.

396 *Okolicą wstrząsa wybuch.*

Dla każdej Jednostki na tym polu rozpatrz:

Stalkerzy: Otrzymujesz 10 (można rzucić na Obronę).

Wrogowie: Rana Ciężka.

Inni: Potraktuj to jak Atak z efektem Rozprysku.

Umieść 1 żeton Dziury na dowolnym Murze na tym polu (jeżeli są tam jakieś Mury).

398 *Promieniowanie!*

Zwiększ swoją dawkę Promieniowania o 4 (zmodyfikowaną o wskaźnik Pancerza Promieniowanie na Mapie).

SPIS IKON

Na elementach PwZ pojawiają się nowe Ikony:

- **Włączone** – Żeton umieszczany, aby oznaczyć coś, co działa lub co zostało wykonane.
- **Wyłączone** – Żeton umieszczany, aby oznaczyć coś, co jest zepsute, całkowicie zużyte lub niekompletne.
- **Mniejszy poziom trudności** – Oznacza, że gra jest łatwiejsza. Zmniejsza możliwy wynik Scenariusza.
- **Większy poziom trudności** – Oznacza, że gra jest trudniejsza. Zwiększa możliwy wynik Scenariusza.

TWÓRCY

Gra dedykowana pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas. Obyśmy jeszcze kiedyś się spotkali.

Autor gry: Paweł Samborski

Na podstawie gier z serii S.T.A.L.K.E.R. studia GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.
Projekt dodatku: Michał Oracz

Testy i rozwój: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Instrukcja: Michał Oracz

Tekst: Michał Oracz

Korekta: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek

Projekt graficzny: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Ilustracje: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Produkcja: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Zespół GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. ORAZ GSC GAME WORLD
SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI.
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec, Łukasz Zieliński

Redakcja wersji polskiej: Ewa Popielarz

Korekta wersji polskiej: Ewa Popielarz

Skład wersji polskiej: Patrycja Marzec

Koordynacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka